Numero 5 - 1993
Club
Nintendo®
Disney's
Aladdin
Street Fighter II Turbo
THE
BLUES
BROTHERS
Tutti i punteggi, tutte le vostre
lettere, tutte le novita' Nintendo

# FAI LA TUA SCELTA!

## FRA LE CASSETTE ATTUALMENTE DISPONIBILI PER SUPER NINTENDO 16 BIT, CONTROL DECK 8 BIT, ACTION SET E GAME BOY.

## SUPER NINTENDO 16 BIT

### CARTOON

**Goof Troop**
Bart's Nightmare
Magical Quest starring Mickey M.
Tom & Jerry
Tiny Toon
Road Runner
Krusty's Super Fun House Simpson
Turtles IV

### SPORT

Nigel Mansell's World Champ
Super Off Road
G.Foreman Boxing
W.L.Basketball
Super Wrestlemania
Super Soccer
Super Tennis

### AVVENTURA

**Aladdin**
**Plok**
Super Mario All-Stars
Jurassic Park
The Blues Brothers
Addams 2
Bubsy The Bobcat
Super Adventure Island
Congo's Caper
Prince Of Persia
Super Castlevania IV
Zelda III
Super Ghouls'n Ghosts
Pilotwings

### STRATEGIA

Lemmings
Sim City

### SPARATUTTO

**Mechwarrior**
**Super Strike Gunner**
Starwing
Super Aleste
U.N. Squadron
Super Probotector
Super R-Type

### AZIONE

**Street Fighter 2 Turbo**
**Final Fight 2**
Spiderman/X-Men
Alien 3
BattleToads 2
Super James Pond
Super Double Dragon
Batman Returns
Fatal Fury
Final Fight
Super Mario Kart
Street Fighter
F-Zero

## CONTROL DECK 8 BIT

### CARTOON

**Cartoon Workshop**
Darwing Duck
Duck Tales 2
Tiny Toon 2
Tom & Jerry
Chip'n Dale Rescue Rangers
Duck Tales
Turtles II The Arcade Game
The Flinstones
Turtles I
Bugs Bunny Birthday

### SPORT

**Nigel Mansell's World Champ.**
Rackets & Rivals
Ferrari GP
Indy Heat
Rad Racers
World Cup
Tecmo World Wrestling
World Champ
Track & Field

### AVVENTURA

**The Blues Brothers**
**Rodland**
Jurassic Park
Trolls In Crazyland
Kirby's Adventures
Adventure Island 2
Super Mario Bros.3
Boulder Dash
Gremlins 2
The Hunt For Red October
Uforia
Maniac Mansion
Crackout
Iron Sword
Super Mario Bros. 2
Castelian
Little Nemo Dream Master
Super Mario Bros.
The Legend Of Zelda
Adventure Island

### STRATEGIA

Kabuki Quantum Fighter
North & South

### SPARATUTTO

Gum Shoe (per Action Set)
Ultimate Air Combat
Megaman III
Top Gun II

### AZIONE

Battletoads & D.Dragon
Barbie
Double Dragon 111
Galaxi 5000
Street Gangs
Blue Shadow
Roller Games
Isolated Warrior
Operation Wolf
Mission Impossible

### ROMPICAPO

Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi
Lolo III
Dr.Mario
Tetris

## GAME BOY

### CARTOON

**Speedy Gonzales**
**Looney Tunes**
**Darwing Duck**
**Mickey's Dangerous Chase**
Barts vs Juggernauts Simpson
Popeye 2
Garfield
Tom & Jerry
Little Mermaid - La Sirenetta
Mickey Mouse
Bugs Bunny Crazy Castle
Tiny Toon
Turtles II
Duck Tales
Snoopy's Magic Show

### SPORT

**Nigel Mansell's World Champ.**
Top Ranking Tennis
NBA Allstar 2
G.Foreman Boxing
Ferrari GP
Track & Field
World Cup
F1 Race + adattatore per 4 giocatori
Power Racer

### AVVENTURA

**Kirby's Dreamland**
**Zelda Link's Awake**
Titus The Fox
Gargoyle's Quest
Super James Pond
Crash Dummies
Addams 2/ Kid Dracula
Adventure Island
The Blues Brothers
Mystic Quest
Super Mario Land 2
Boulder Dash
Castelian
Super Mario Land
Bubble Ghost
Gremlins 2
The Hunt For Red October

### SPARATUTTO

**Bionic Commando**
R-Type
Teminator 2 The Movie
Megaman
Choplifter II
Burai Fighter
Fortifield Zone
Probotector

### AZIONE

Alien 3
Spiderman 3
Battletoads 2
Barbie
Titus The Fox
Raging Fighter
Kung Fu Master
Mercenary Force
Spiderman
Shadow Warriors
Double Dragon
Home Alone

### ROMPICAPO

Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi
Dr. Mario
Burger Time

# SOMMARIO

A tutti i Nintendo fans, attenzione !!!

State per aprire una bomba di rivista!! Se siete ancora stesi per terra per tutte le novità del numero precedente, vi consiglio di non rialzarvi neppure!. Tanto più che, pur in tal inconsueta posizione, avrete certamente in mano "gli attrezzi del mestiere" e potrete battere a supervelocità sui tasti della vostra amata console (a 8 o 16 bit purchè bit sia), senza dimenticarvi il game boy infilato nella tasca destra. Non vi sto ad elencare neppure i titoli, che vedete chiaramente a lato, e sono tutti, parola di SuperDirettore, titoli da Hig Scores!! Potrei, in compenso, darvi l'elenco di tutti i motivi per cui questa fantasmagorica rivista arriva con fantasmagorici ritardi, ma preferisco non annoiarvi e rassicurarvi sulla nuova puntualità che il mio progetto di posta idraulica prevede. **Sarà come aprire un rubinetto!!** Parola di Super Mario, l'idraulico più famoso del mondo!!

## RECENSIONI GIOCHI



## TIPS AND TRICKS



## PAGINE LETTORI

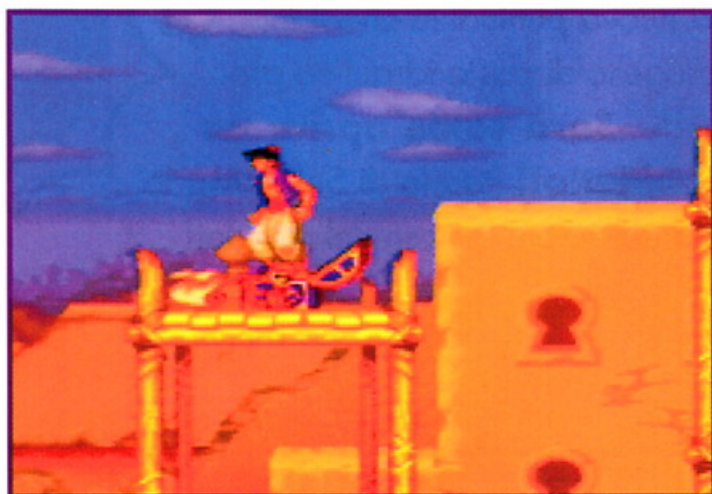


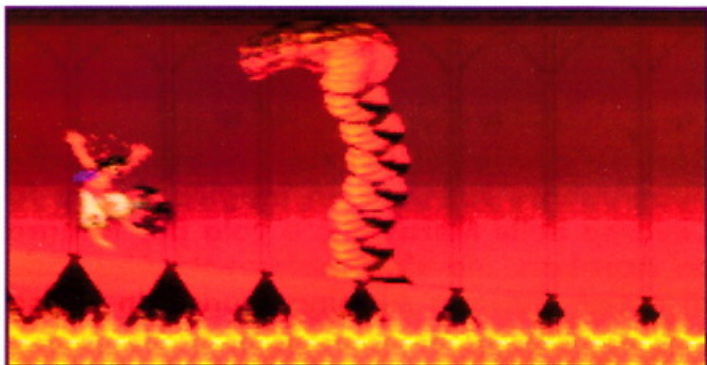

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi Responsabile Editrice in Italia: Linea Gig S.p.a. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co, Ltd. Stampa: Catalyst Publishing, England. Direzione e Segreteria Linea Gig CLUB NINTENDO Via Volturno 3/12 50019 Osmannoro Firenze.

# Disney's Aladdin

Preparatevi a gustare tutte le meraviglie del magico Oriente, perché avete davanti il gioco SNES più atteso dopo Street Fighter II.
Il film 'Aladdin' della Walt Disney è rapidamente divenuto uno dei cartoni animati più visti di tutti i tempi, attirando una quantità enorme di spettatori nei cinema di tutto il mondo. E' un'antica fiaba che narra le avventure del giovane Aladino che lotta coraggiosamente per liberare la principessa Jasmine, tenuta prigioniera dal suo malvagio padre, il Sultano.

Aladino deve viaggiare in lungo e in largo attraverso livelli pericolosi, infestati da malvagi scagnozzi fedeli al Sultano. Ha una sola arma: la lampada magica e, naturalmente, i tre desideri concessigli dal Genio della lampada.

E' un gioco dagli immensi orizzonti, pieno di azione e avventura, capace di mettere a dura prova anche il giocatore più abile e di catturare totalmente l'attenzione. Ciascun livello è un'avventura a se stante e richiede capacità notevolissime per essere completato. La varietà all'interno dei livelli cresce via via che Aladino si avvicina alla meta e i livelli stessi diventano sempre più complicati, impegnativi e sinistri.

## UN RAGAZZO IN AZIONE

**La storia di Aladino è lunga e complessa, e il gioco, livello dopo livello, ti porta attraverso le varie emozionanti puntate di essa. Niente può prepararti al viaggio che stai per compiere, ma abbiamo pensato di darti qualche cenno sulle vicende che ti aspettano.**

## LA CITTA' DI AGRABAH

All'inizio della sua epica avventura Aladino si trova nelle vie rumorose e affollate di Agrabah. I venditori espongono la loro merce lungo le strade, ma si scorgono anche molti brutti ceffi e arcieri malvagi in agguato per fermare il tuo cammino.

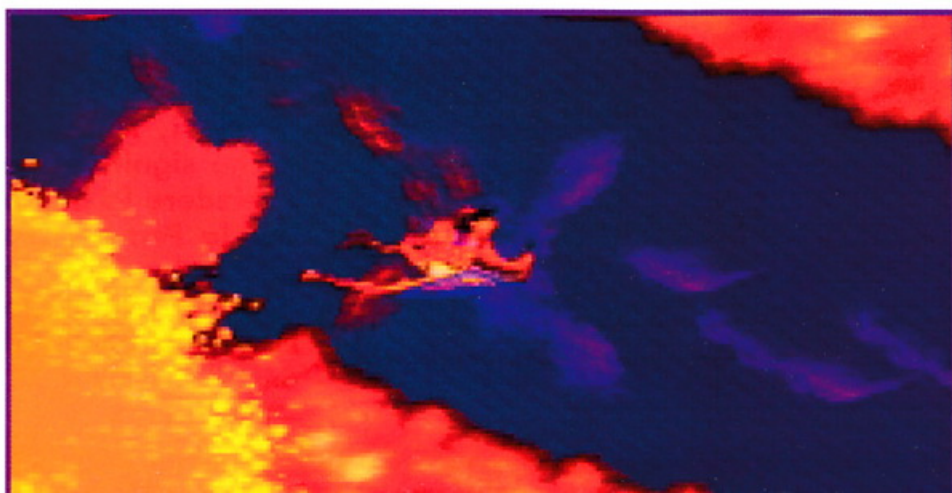
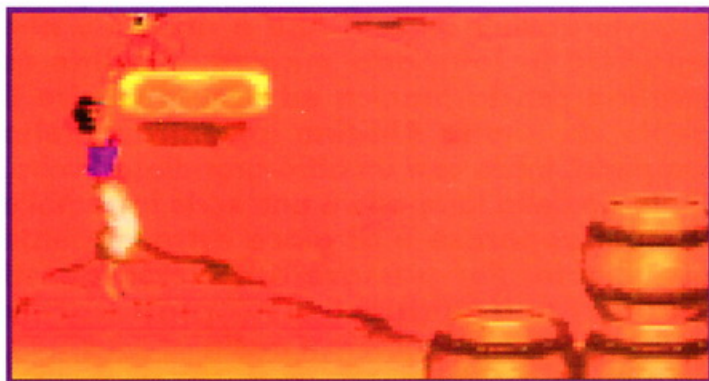
Raccogli il maggior numero possibile di pietre preziose che riesci a trovare e non dimenticare di fermarti sempre a guardare cos'è nascosto nei vasi e nelle casse lungo la strada. Esplora accuratamente gli edifici e usa sporgenze e pareti per arrampicarti sopra la strada: troverai molti oggetti utili e interessanti.

Per farcela avrai bisogno di tutta l'agilità di Aladino e di tutto ciò che ti capita sottomano. Dovrai, per esempio, balzare su tettoie, dondolare da pali che sporgono dai muri e tirarti su afferrandoti alle molte sporgenze.

Alla fine dovrai batterti con una delle guardie del Sultano che sorvegliano da vicino la Principessa. La guardia brandisce una scimitarra, ma puoi facilmente metterla nel sacco e fuggire insieme alla ragazza.

## LA CAVERNA DELLE MERAVIGLIE

Aladino si trova bloccato in una cella nelle prigioni sotterranee del palazzo del Sultano, ed ecco che un vecchio gli offre la libertà se lo accompagnerà in un'avventura nella Caverna delle Meraviglie. Aladino coglie al volo questa possibilità di salvezza, e ora tu devi trovare l'uscita di questa immensa caverna buia e tetra.

Devi attraversare il lago sotterraneo su tronchi galleggianti. Come puoi ben immaginare, ciò è estremamente pericoloso, quindi devi fare molta attenzione. La caverna ha molti angoli e recessi, e vale la pena di esplorarli tutti per trovare altri oggetti. Usa le stalattiti che pendono dal soffitto per passare oscillando tra le file di punte acuminate, e lancia le mele per scacciare i pipistrelli che volteggiano intorno alla tua testa.

## CROLLO DELLA CAVERNA

Mentre stavano per giungere alla fine della Caverna delle Meraviglie, Abu ha allungato la zampa e ha toccato una gemma. Ora la caverna sta per crollare, e tu devi mettere in salvo Aladino mentre le pareti precipitano fragorosamente. Questo è veramente difficile, perché devi essere velocissimo: la schermata scorre automaticamente e non c'è tempo per attaccarsi da qualche parte.

Per farti strada nel marasma usa tutte le abilità che hai sviluppato nei primi livelli. A bordo di un tappeto volante magico devi riuscire a volare alto attraverso il resto della caverna, con un'onda di lava rovente che ti insegue vicinissima e rocce aguzze sopra e sotto di te, altrimenti... buonanotte!

## DENTRO LA LAMPADA DEL GENIO

Una volta usciti sani e salvi dalla parte crollata della caverna, Aladino e Abu si trovano bloccati nella parte rimasta in piedi. Tuttavia l'astuto piccolo Abu è riuscito a non smarrire la lampada magica. Aladino la strofina con la manica ed ecco apparire il genio che invita Aladino ad entrare nella lampada. Inizia così un altro grandioso livello. L'interno della lampada è una serie incredibile di nubi vaporose e di gioco estremamente complicato. Per passare attraverso questi scenari meravigliosi usa piattaforme galleggianti, mongolfiere e molle.

## DENTRO LA PIRAMIDE

Con il genio a fianco, Aladino sale nuovamente sul tappeto magico, lascia la Caverna delle Meraviglie e vola per tornare ad Agrabah. Ma sfortunatamente Abu cade di sotto! Quando Aladino scende in basso per soccorrerlo, scopre che è corso dentro un'antica piramide. Ora Aladino si introduce nella piramide per salvare il suo piccolo amico.

Cascate d'acqua lungo le pareti della piramide rendono l'avanzare a piedi veramente molto difficile: cammini a stento alla base della piramide.

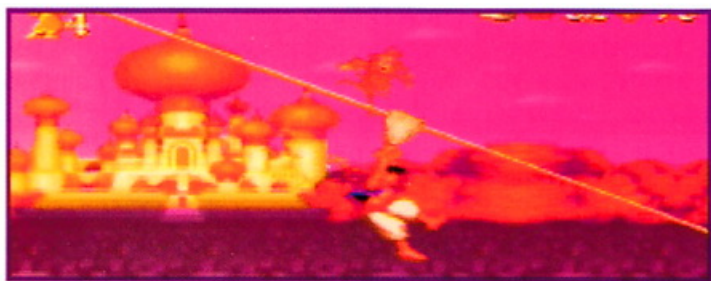
Sporgenze a scomparsa, catene oscillanti e piattaforme semoventi mettono a dura prova ogni grammo dell'agilità di Aladino e i tuoi nervi. Sotto ti attende il vuoto, quindi devi assicurarti che ogni salto sia preciso e tempestivo, altrimenti precipiterai giù, giù, giù... Salva Abu il prima possibile ed esci fuori rapidamente.

## IL TAPPETO VOLANTE

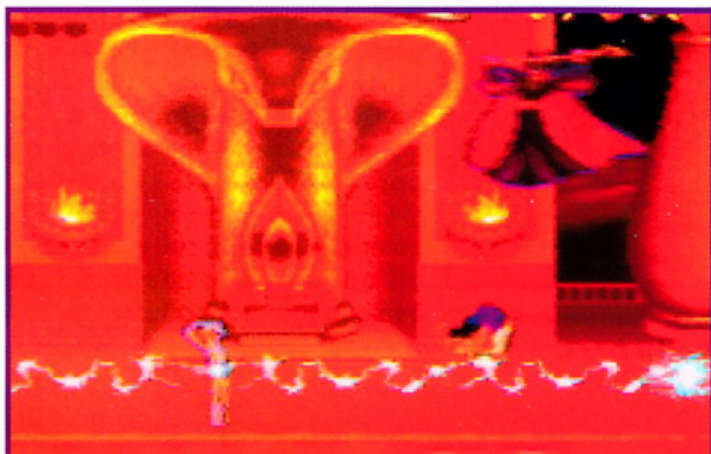
Usando uno dei suoi desideri, Aladino diventa un vero principe, il che significa che può tornare ad Agrabah e chiedere la mano della Principessa. Aladino e la Principessa ora salgono sul tappeto magico per un meraviglioso volo romantico nel cielo notturno di Agrabah, che risplende di gemme preziose.

## ROVINA DI JAFAR

Il malvagio Jafar, che è ora padrone della lampada, guasta la pace e la tranquillità del giro romantico della giovane coppia. Usando la magia della lampada, Jafar spedisce in esilio Aladino ai confini della terra. Ma il nostro eroe non si dà facilmente per vinto e con il fedele Abu torna ad Agrabah a bordo del tappeto magico per scovare e affrontare Jafar e salvare la Principessa.

Devi avventurarti nei bui corridoi della sontuosa dimora di Jafar, affrontare molti nemici lungo il percorso e farti strada evitando, grazie a sporgenze e piattaforme mobili, fosse piene di fuoco. Se riesci a superare tutti questi pericoli, affronterai poi Jafar stesso e cercherai di sconfiggere lui e la sua magia crudele.

## LA BATTAGLIA FINALE

Jafar ha in serbo un ultimo trucco, e se vuoi riunirti alla Principessa devi usare tutta la tua bravura ed energia per sconfiggerlo definitivamente. Stavolta ti troverai in duello con un serpente crudele, in una fossa piena di fiamme che minacciano di sommergerti.

Come finirà la storia?

## CON TUTTI I MEZZI POSSIBILI

Durante il gioco ti imbatterai in vari oggetti che spesso ti saranno utili e ti aiuteranno a prolungare il viaggio. Esplora sempre vasi e forzieri, perché dentro ci troverai cibo, mele da usare come armi, e anche un lenzuolo che Aladino può trasformare in un paracadute improvvisato per rallentare la discesa.

In ciascun livello incontrerai un forziere dal quale, una volta aperto, uscirà uno scarabeo dorato. Devi cercare di catturare questo insetto prima che voli via. Se ci riuscirai, lo scarabeo riapparirà alla fine del livello regalandoti un livello premio, dove, tra l'altro, potrai accumulare vite di riserva e crediti. Anche il terreno ti offre aiuto vitale, e puoi usare molte cose a tuo vantaggio, come catene, pali, colonne e sporgenze. Giocando imparerai come usare tutti questi fattori per favorire la tua avanzata, e diventando sempre più bravo nel gioco imparerai ad affrontare con grande abilità i tanti e rischiosi livelli.

**Sono tornati i World Warriors! Stavolta sono più numerosi, più rapidi e più letali che mai!**

*Ciascun personaggio ha i propri buoni motivi per entrare in gara.*

## COMBATTI!

**Il torneo dello Street Fighter (lottatore di strada) è un antico rituale: i più grandi lottatori vengono da tutto il mondo per confrontarsi nella gara che stabilirà definitivamente chi ha il coraggio, la velocità e la forza per meritare l'agognato titolo di guerriero mondiale (world warrior). Ciascun combattente si è allenato a lungo per cercare di guadagnare la corona. Sinceramente, pugni e calci svolgono un grande ruolo nel mettere in ginocchio il tuo avversario, come lo svolgono le molte mosse speciali che ciascun personaggio ha portato con sé da tutto il mondo.**

**Alcuni membri dello schieramento, piuttosto che per i vantaggi finanziari e la fama che accompagnano il titolo, hanno un motivo più personale per entrare in gara. Alcuni partecipano al torneo per vendetta, come Chun-Li, che è sulle tracce dell'assassino di suo padre. Altri sono in lotta per motivi di orgoglio, come nei casi di E. Honda, che desidera sostenere il buon nome della lotta Sumo, oppure di Zangief, che difende l'orgoglio nazionale del suo Paese, la Russia.**

## QUESTO NON E' UN COMBATTIMENTO COME GLI ALTRI!

Dal suo ultimo viaggio lungo le strade lo Street Fighter è cambiato poco. Il mutamento più rilevante è la nuova e sospirata capacità di comandare i capi: invece di spappolare Ryu con il suo amico Ken, ora puoi attaccarlo con il suo arcinemico Sagat dai super-uppercut letali.

*E' venuto il momento di assumere il controllo dei famosi boss.*

*Per partecipare al torneo i lottatori sono venuti da ogni parte del mondo.*

Un'altra aggiunta alle capacità di questo classico tra i combattimenti è l'opzione turbo. Ora è possibile partecipare a match così veloci da far girare la testa. Come se ciò non bastasse, è stato risolto anche l'annoso problema della lotta contro certi personaggi anziché contro altri. Era così irritante quando, giocando con un amico, lui sceglieva il tuo personaggio favorito, lasciandoti un personaggio di secondo piano. Bene, ora puoi far giocare Ken contro Ken e Chun-Li contro Chun-Li o anche Vega contro Vega.

## E' UN GIOCO COMPLETAMENTE NUOVO

Non solo il gioco in se stesso ha subito dei cambiamenti, ma anche ogni singolo personaggio ha avuto delle modifiche. Questo è stato fatto per rendere più avvincente il gioco. Ad alcuni dei personaggi più deboli sono state attribuite nuove mosse, alcuni hanno ora mosse più belle, mentre alcuni dei personaggi più potenti sono stati resi un po' meno forti. Non ci sono più, quindi, match in cui vieni messo all'angolo e pestato da un personaggio troppo forte.

# SONO TORNATI I WORLD WARRIORS!

**Ciascuno di questi guerrieri ha qualche abilità nuova; nel seguito viene fornito un elenco di tutti i personaggi e delle loro capacità.**

## RYU

Ryu è il vecchio favorito e uno dei personaggi del gioco Street Fighter originario sopravvissuti fino ad oggi. Ryu è entrato in gara per difendere il suo titolo e perfezionare la propria tecnica di combattimento.

### SFERA DI FUOCO

La sfera di fuoco di Ryu è stata perfezionata dopo molta pratica, è più rapida di quella del suo amico Ken e ora può fare ancora più danno quando viene lanciata contro ignari avversari.

### PUGNO DA DRAGO

Il pugno da drago di Ryu rimane esattamente uguale a come appariva nel SF2 originale, anche se ciò non significa che sia meno mortale.

### CALCIO URAGANO

Proprio come per la sfera di fuoco, Ryu ha perfezionato il suo calcio uragano. Ora esso causa più danni di quanti ne abbia mai causati prima. A differenza del calcio originario, Ryu ora può usarlo per superare proiettili quali lo psicofrantumatore di M. Bison e le sfere di fuoco di Dhalsim.

## KEN

Ken potrebbe quasi essere considerato il gemello di Ryu, anche se provengono da parti del mondo diverse. La differenza principale tra i due sta nel fatto che l'ego di Ken ha alimentato la sua voglia di combattere - e questa voglia ha la cattiva abitudine di trasformarsi in ira incontrollata.

### CALCIO-URAGANO

Anche se il calcio-uragano d Ken è molto più rapido di prima, gli manca la potenza di quello del suo amico Ryu. Ma la sua abilità nel tirarne tanti ad alta velocità compensa la mancanza di potenza.

### PUGNO-CICLONE

Poiché Ken non ha continuato ad allenarsi fra un torneo e l'altro, il suo pugno è diventato molto più lento. Ciò è compensato dalla potenza che sprigiona ora al momento dell'impatto.

### PUGNO DA DRAGO

L'unica area di attacco su cui Ken ha cambiato è il suo devastante pugno da drago. Non solo esso è terribilmente veloce, ma ha anche una portata molto più ampia e può causare un colpo doppio se usato correttamente.

## CHUN-LI

Dopo essersi vendicata della morte di suo padre nell'ultimo torneo, Chun-Li ha trascorso molti mesi ad allenarsi, perfezionando la sua tecnica e imparando alcune nuove cose speciali e sbalorditive.

### CALCIO FULMINEO

Il calcio fulmineo di Chun-li non solo provoca molti più danni di prima, ma può essere ulteriormente accelerato. Ciò si dimostra utile per colpire gli avversari quando meno se lo aspettano.

### CALCIO ROTEANTE IN VOLO

Questo calcio di Chun non solo può essere attivato a differenti livelli, ma può essere attivato anche a mezz'aria e per rimbalzare sulle pareti. E' molto difficile da eseguire, ma vale la pena di insistere, perché è facile battere

***E. Honda cerca di tenere alta l'immagine della lotta Sumo.***

un personaggio tornando indietro e attaccandolo alle spalle.

### SFERA DI FUOCO

Dopo molte ore trascorse ad allenarsi con Ryu, Chun-Li ha acquisito quello che sembrava impossibile, cioè essere in grado di lanciare una sfera di fuoco contro l'avversario. Anche se non è veloce come le altre, la sfera di fuoco può ancora fare seri danni.

## E. HONDA

E. Honda era così fuori di sé per il fatto che il resto del mondo non considerava la lotta Sumo un vero sport, che ha partecipato alla gara per sconfiggere tutti gli avversari e dimostrare che quelli di Sumo sono i più grandi lottatori del mondo.

### SCHIAFFO A RIPETIZIONE

La più grande aggiunta al repertorio di Honda è lo schiaffo a ripetizione recentemente perfezionato. Non solo è più rapido, ma, mentre lo esegue, Honda è in grado di muoversi in tutta l'arena. Ciò è particolarmente utile per incalzare gli avversari sullo schermo finché non finiscono in un angolo senza via di scampo.

## SUMO TORPEDO

Come molti altri Street Fighter, Honda lavora sulla tecnica Torpedo del sumo. Tale tecnica non solo è molto più rapida di prima, ma infligge anche una devastante quantità di danni.

## BLANKA

Blanka, creatura mezza uomo e mezza bestia, emerge dalle natie giungle brasiliane solo per prendere parte alla gara degli Street Fighter. Partecipa per lo stesso motivo che lo spingeva a percorrere le strade del Brasile, cioè sfidare tutti i passanti nel tentativo di dimostrare che è lui il più grande guerriero che il mondo abbia mai avuto.

### ELETTRICITA'

Usando dei trucchi che ha imparato dalle anguille elettriche nella giungla, Blanka può farsi attraversare tutto il corpo dall'elettricità. Dopo molta pratica è ora in grado di attivare questo attacco statico molto più rapidamente di prima.

### PALLA DI CANNONE

L'attacco a palla di cannone di Blanka non solo è molto più rapido e provoca più danni, ma rende anche molto più difficile il contrattacco.

### ATTACCO DALL'ALTO CON SFERA ROTEANTE

Aggiungendo una torsione al suo attacco a palla di cannone, Blanka può spedire gli avversari alle stelle oppure piombare su di loro dall'alto come una sfera roteante mortale.

## GUILE

Il comando delle Forze Speciali è tornato, Guile cerca vendetta per la morte del suo amico e compagno, ucciso dopo essere fuggito da un campo di prigionia Thai. I suoi attacchi sono leggermente più convenzionali degli altri, ma è ancora una forza da cui guardarsi!

### SCOPPIO SONICO

Creato dai rapidi movimenti del pugno e dei piedi, lo Scoppio Sonico ferisce e assorda gli avversari.

### CALCIO FLASH

Simile all'altro attacco, il calcio flash di Guile è una manovra a corto raggio straordinaria e potente.

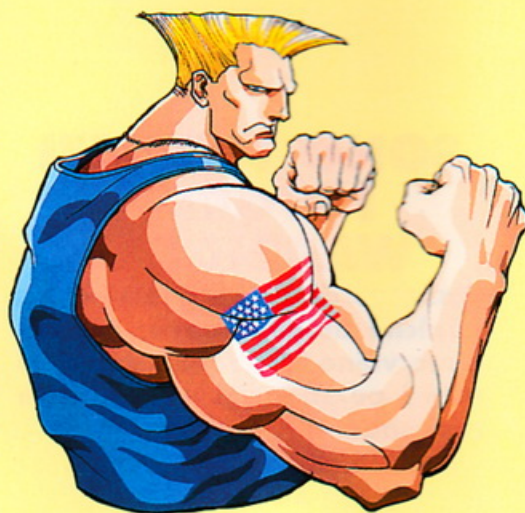
## ZANGIEF

Il lottatore russo di wrestling ha un impressionante repertorio di mosse che lo rende un World Warrior valido e fiero. Le sue ragioni per entrare in gara sono duplici: per rispetto del suo Paese e per il desiderio di far fuori tutti gli altri concorrenti!

### CORDA ROTEANTE

Mossa potente che colpisce la maggior parte degli avversari prima che abbiano la possibilità di reagire.

### CORDA ROTEANTE TURBO

E' più veloce della corda originaria, anche se dura meno.

### SUPERPUGNO ROTEANTE

Fracassa il cranio anche degli avversari dalla testa più dura: il superpugno di Zangief è il più potente di tutti, ma è difficilissimo da eseguire.

## DHALSIM

Il mistico Dhalsim viene dall'India, dove ha imparato le tecniche yoga e di combattimento, e soprattutto la pazienza.

*Ora la lotta può avvenire tra due personaggi identici.*

### FUOCO YOGA

Grazie alle energie mistiche Dhalim riesce a scatenare questo fuoco potente, che incenerisce tutto ciò con cui viene a contatto.

### FIAMMA YOGA

Simile al fuoco yoga, la fiamma viene usata per attacchi a corto raggio.

### TELEPORT YOGA

Capace di teleport davanti o dietro gli avversari, la speciale abilità di Dhalsim può

dimostrarsi una forma molto efficace di attacco e di difesa.

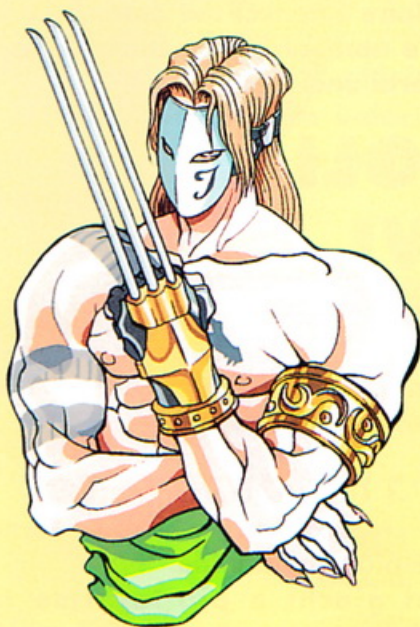
## VEGA

Primo dei boss dell'edizione originaria, Vega è specializzato nel tagliare a pezzi la gente con i suoi terribili artigli!

### AFFONDO DI ARTIGLI

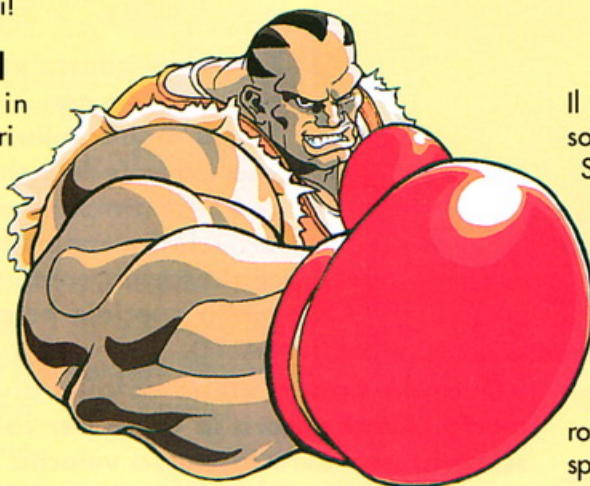
Fai attenzione! Questo attacco in picchiata potrebbe fare a pezzi gli altri guerrieri!

### SALTO DEL MURO

Gli permette di schizzare al di là del muro, quindi è difficile da contrastare e può causare molti danni.

### ROTOLAMENTO E ATTACCO CON ARTIGLI

Un rapido rotolamento seguito da un attacco con artigli può non suonare pericoloso come gli altri, ma è ancora molto efficace!

## BALROG

Un vecchio pugile, Balrog, ora passa il tempo allenandosi sulle teste dei World Warriors. Forse non è il concorrente più abile, ma indubbiamente è uno dei più coriacei.

### PUGNO A ROTAZIONE

Una mossa rapida e potente che spaccherà i denti all'avversario.

### PUGNO DI SLANCIO

Altro pugno speciale di Balrog, che produce un attacco simile a una rotazione vorticosa della testa.

## SAGAT

Questo gigante fra i guerrieri è alto più di sette piedi e sfrutta bene il suo vantaggio di peso. Pochissimi sono riusciti a batterlo - finora nessuno lo ha sconfitto due volte.

### SUPER UPPERCUT

Attacco eccezionale. Sagat tende a portarlo quando gli avversari saltano verso di lui, ponendo fine al loro attacco e spesso allo scontro stesso.

### SUPER GINOCCHIATA

L'altezza di Sagat significa che gli basta un piccolo salto per sganciare questo colpo devastante.

### SUPER TIRO

Il super tiro di Sagat, una mossa che può puntare verso l'alto o verso il basso, è una delle mosse più versatili del gioco.

## M BISON

Il Guerriero più potente di tutti regna sovrano sull'organizzazione criminale Shadowloo. I suoi attacchi sono stupefacenti; anche le sue mosse normali sono sufficienti a stendere gli avversari più forti.

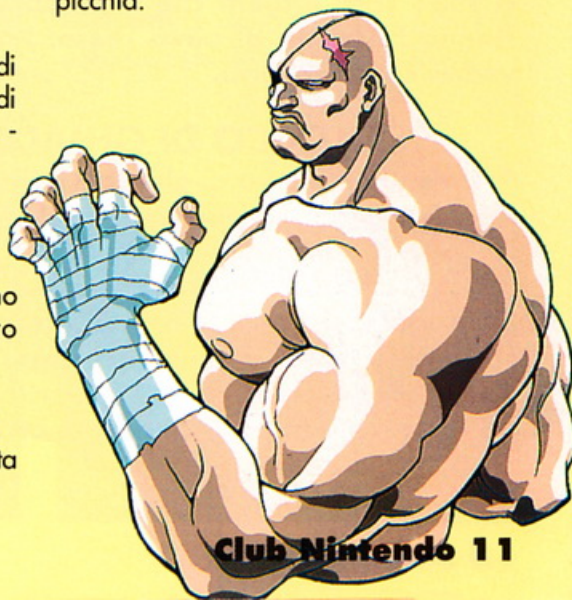
### PSICOFRANT-UMATORE

E' una delle mosse più potenti: Bison rotea vorticosamente verso i suoi avversari, spedendoli nel fuoco quando li tocca.

### SFORBICIATA

Usata per far fronte agli avversari che preferiscono gli attacchi bassi, la sforbiciata produce due colpi fantastici e ferisce gravemente il nemico!

### PESTAGGIO TESTE

Prima Bison piomba sulla testa, poi picchia.

***Un benvenuto a tutti voi Neanderthal in questa avventura preistorica a piattaforme! Il tuo ospite primitivo è Congo e ti aspetta un pazzo e confuso mondo preistorico pieno di sorprese! Congo sarà la tua guida mentre combatti contro tutti i tipi possibili e immaginabili di uomini preistorici e creature che abitano questo mondo davvero poco civile.***

## CONGO E LO SCIMPANZE'

La star di questa produzione è Congo, quel pazzo cavernicolo con i capelli viola.Vestito con una fascia molto bella, il nostro eroe è armato della sua clava fedele che usa per stupire e distruggere i suoi antipatici compagni. Può anche fare salti altissimi veramente molto utili in un gioco a piattaforme come questo. Per far fare un salto molto speciale premi UP/SU e il pulsante JUMP/SALTO.

Quando Congo viene colpito diventa una scimmia antropomorfa. Avrai ancora la clava per colpire i nemici ma essendo una scimmia non avrà la stessa velocità e non sarà forte come Congo; se verrai colpito come scimmia, perderai una vita.

## LE COLLEZIONI DEGLI UOMINI PRIMITIVI

Mentre sarai lì fuori lottando con le meraviglie del mondo preistorico ti farà comodo sapere che ci sono certi oggetti che ti possono essere utili. Hanno l'aspetto di uova rosse. Prendile tutte e vedrai cosa riceverai.

### BLOCCO DI GHIACCIO

Prendendo il blocco di ghiaccio avrai la possibilità di provare la tua fortuna con le slot-machine.

### PICCOLA PALLA ROSSA

Se prenderai la piccola palla rossa mentre sei scimmia tornerai ad essere Congo. Se prenderai tre piccole palle rosse quando sei Congo diventerai più forte e potrai fare un salto enorme.

### DIAMANTI

Sono disponibili durante il gioco e appariranno spesso quando prendi un uovo. Se prenderai 100 diamanti riceverai una vita-extra.

### UN VIAGGIO NEL GIURASSICO

Nonostante la sua statura Congo ha una forza tale da affrontare le più grandi sfide.

Tutti i tifosi dei giochi a piattaforme lo troveranno irrestibile perchè è un gioco pieno di livelli veramente difficili attraverso un mondo preistorico.

Il primo livello è una buona introduzione al funzionamento del gioco e, una volta completato, riuscirai a scegliere quale livello vorrai giocare. Ma prima di tutto, diamo un'occhiata alle prime quattro fasi del primo livello.

# FASE 1

Come puoi immaginare, la prima fase è molto facile e ti inserisce bene nel gioco. C'è anche un livello bonus in questa fase che ti permette di prendere alcune vite-extra che potrebbero servirti in altre fasi. Devi allora cercare il pterodattilo rosa che ti darà un passaggio al paradiso pieno di diamanti. Vale la pena anche di cercare caverne nascoste e dovrai usare la clava per distruggere tutti i blocchi grigi che possono ostacolare il tuo cammino.

# FASE 2

C'è un'abbondanza di uova dentro questo livello da far sì che Congo ottenga la forza speciale e il super-salto. Cerca di caricarti/power-up quando il gioco diventa visibilmente più facile e Congo può essere colpito tre volte. Dovrai viaggiare attraverso le piattaforme galleggianti per cui dovrai scegliere il momento giusto per saltare (e che siano salti precisi!) altrimenti cascherai sui chiodi sottostanti.

# FASE 3

Qui non puoi stare con le mani in mano con tutte le piante di vite che rendono facile il tuo progresso. Salta da una vite all'altra usando il pulsante JUMP/SALTO. Dopo un po' di tempo mancheranno le viti e al loro posto ci saranno delle piante piuttosto brutte che dopo un po' diventano viti. Le piante sono pericolose per cui cerca di evitarle e aspetta che crescano le viti prima di andare avanti altrimenti potresti cascare sui cardi pungenti che sono sotto. Sotto le piattaforme di pietra troverai gli oggetti da collezionare. Per prenderli dovrai entrare da una porta che si trova sui lati.

# FASE 4

Se prima non ti sei lasciato prendere dal panico, questa è l'ora! Un dinosauro che sembra molto arrabbiato (forse gli hai rubato la cena!) ti sta rincorrendo mentre cerchi di uscire da una caverna piena di vari pericoli. Cerca semplicemente di evitare qualsiasi danno e spostati verso la sinistra dove troverai una piattaforma Qui dovrai combattere contro il feroce dinosauro.Rimani sulla piattaforma e aspetta . Poi salta al livello piu' basso e colpiscilo sul torace con la tua clava, ma stai attento a non andargli troppo vicino. Dopo averlo colpito 2 o 3 volte torna al piano superiore della piattaforma e preparati a combattere i brutti tipi armati di clava che ti verranno incontro!

# E NON E' TUTTO

La sconfitta del dinosauro non significa la fine di questo livello. Adesso devi esercitare la tua prontezza contro quel dispettoso diavoletto che sta seduto sulla testa del dinosauro. Se studi il modo in cui si muove potrai facilmente avere ragione di lui.

# BATMAN RETURNS

Il Pinguino vuole conquistare la città di Gotham con l'aiuto del demonio felino, Catwoman. Soltanto una persona può fermare i suoi piani odiosi. E' Batman, il Giustiziere Misterioso.

Batman dovrà combattere contro gli uomini cattivi del Pinguino, la banda del Red Triangle Circus. Questi giovani malvagi hanno un sacco di travestimenti, ed ognuno di loro ha un suo tipico formidabile modo di colpire.

## COME CONQUISTARE AMICI E PICCHIARE LA GENTE!

### IL CLOWN GRASSO

Questi ragazzi ciccioni amano lanciarsi verso di te per poi schiacciarti con la loro vita abbondante/i loro grossi pancioni.

### IL CLOWN MAGRO

Questi clown sono più vispi dei loro compagni cicciotelli. Allora sta'attento ai loro colpi fulminanti.

### IL CLOWN FOCOSO

Sta'attento a queste teste calde e ti faranno sentire loro fiato fiammeggiante se ti avvincinerai troppo!

### IL CLOWN-BOMBA

I Bomb Clown hanno scoperto un lato debole di Batman:non riesce a sopportare i pacchetti di dinamite. Un veloce "batarang" dovrà farli cambiare l'idea!

### I TRAMPOLIERI

Per sconfiggere questi lunatici alti, dovrai volare anche tu e colpendoli con i Batarang per fargli fare un bel capitombolo!

# VELOCI! ALLA CINTURA DI SOPRAVVIVENZA

Il nostro eroe-pipistrello ha un sacco di oggetti e colpi utili che lo aiuteranno nella battaglia.

### IL BATARANG

Questi veloci e mortali oggetti sono favolosi per lasciare di stucco i tuoi nemici.

### BAT-FUNE

Questo aggeggio può essere lanciato nel cielo e ti permette di dondolarti attraverso lo schermo e colpire i nemici. E' anche essenziale per il tuo viaggio attraverso i tetti di Gotham.

### L'ATTACCO-MANTELLO

Batman può girarsi e distruggere qualsiasi nemico che è intorno colpendolo con il suo mantello mortale!

### I TUBI / LE PROVETTE CHIMICHE

Se farai cadere una delle tue provette il loro gas farà svenire tutti i tuoi nemici.

### L'ATTACCO CON L'ALA

Se ti lancerai in aria e aprirai il mantello questo diventerà un'ala mortale che distruggerà tutti i nemici quando atterrerai.

# MOSTRAMI LA STRADA CHE PORTA A CASA

Prima di combattere il Pinguino nella sua tana, il nostro mitico eroe dovrà attraversare diversi livelli e affrontare molti pericoli. Ci vorrà tutta l'abilità e coraggio di Batman per poter attraversare le strade di Gotham e il treno del circo prima di incontrare il malvagio Pinguino e Catwoman.

### LA PIAZZA DI GOTHAM E LE STRADE DI GOTHAM

Batman dovrà combattere fin dalla piazza centrale di Gotham e poi attraverso le sue strade pericolose. Dovrà prima combattere contro quei ragazzotti della Circus Gang poi affrontare il clown armato con la pistola laser.

### I TETTI DI GOTHAM

E' l'ora di volare mentre il nostro bat-eroe usa la sua bat-rope per dondolare attraverso il cielo di Gotham. Dovrà usare tutti i cornicioni dei palazzi e anche la gabbia di un lavavetri per combattere Catwoman, quella perfida felina.

E' l'ora di prendere la Batmobile e guardare Batman che sfreccia attraverso le strade di Gotham colpendo i motociclisti e le mine ed i missili. Ma sta'attento al furgoncino della campagna elettorale del Pinguino; ti aspetta alla fine del livello.

### IL TRENO DEL CIRCO

Bisogna correre sul tetto del treno espresso della Red Triangle Circus Gang. Attenzione ai passaggi tra i carrelli e alle travi. Se riuscerai a sopravvivere al treno e al tizio armato di mitragliatrice potrai continuare il tuo viaggio verso la battaglia finale, e la tua sfida più impegnativa finora dentro la Tana del Pinguino.

**INFO**

| | |
|---|---|
| TITOLO | Batman |
| CASA | Sunsoft |
| CONSOLE | Supernintendo |
| TIPO | Azione |
| GIOCATORE | 1 |

# KIRBY'S ADVENTURE

## UNA CRISI NEL PAESE DEI SOGNI

**Lontano lontano c'è una piccola stella sulla quale vive un popolo molto felice, i Sognatori. Questo popolo trascorre gran parte del tempo dormendo, e un tempo altrettanto lungo a parlare dei sogni che ha fatto durante il sonno. Ma, come in tutte le storie, qualcosa o qualcuno ha offuscato la loro pacifica esistenza, e il nostro giovane eroe Kirby si lancia nell'azione come potenziale salvatore del suo popolo...**

### SOGNI IN MOVIMENTO

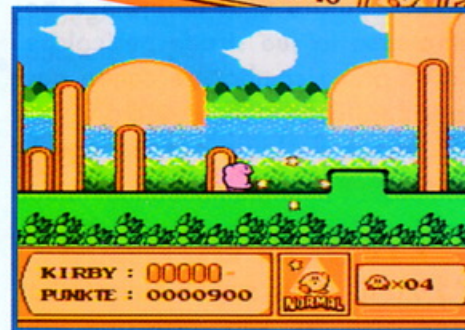
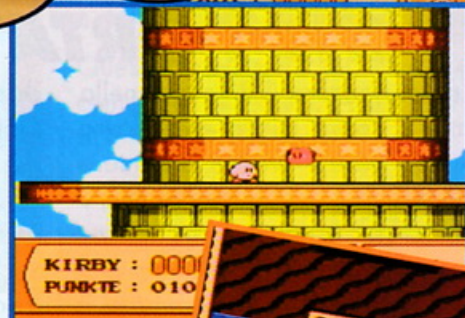
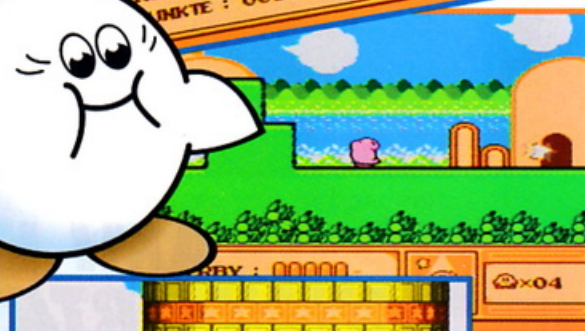
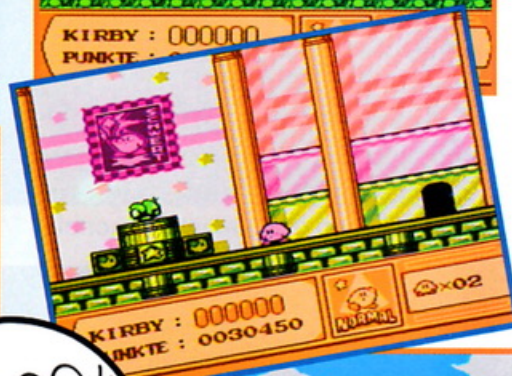
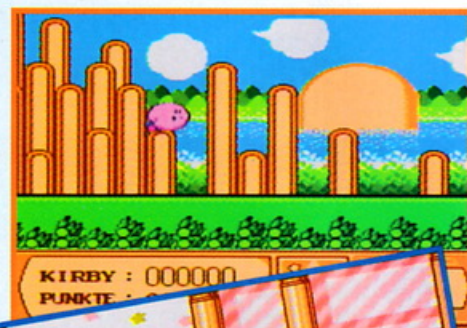
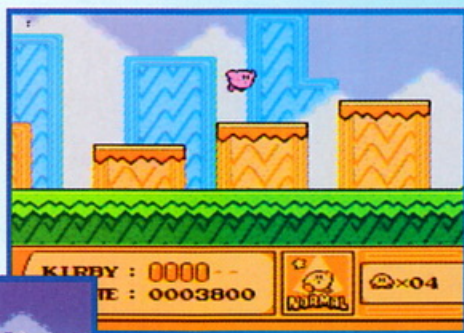
Incontriamo Kirby e scopriamo di che cosa è capace questo giovane sognatore. E' un tipo piuttosto corpulento ma anche sorprendentemente agile, che, se necessario, sa salire fino al cielo.

Per catturare un nemico mettiti vicino a lui e premi il tasto 'B': Kirby mangia il tuo avversario.

Per buttar fuori il nemico che Kirby ha in bocca, premi nuovamente il tasto 'B': Kirby lo sputerà fuori.

Per far volare Kirby devi premere 'up' sul dispositivo di comando: Kirby tira una grande boccata d'aria e inspira. Con il dispositivo puoi guidare Kirby, ora simile a un pallone, qua e là per lo schermo.

Premendo contemporaneamente 'down' sul dispositivo di comando e il tasto 'A' oppure 'B', Kirby eseguirà un attacco in scivolata; premendo il tasto 'A' il giovane eseguirà un salto.

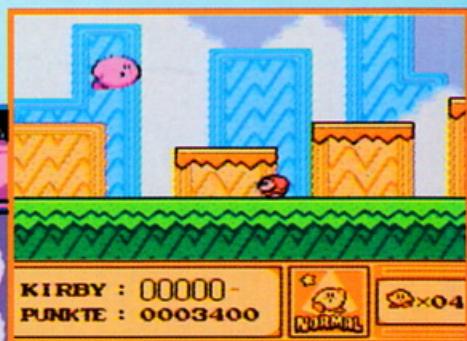
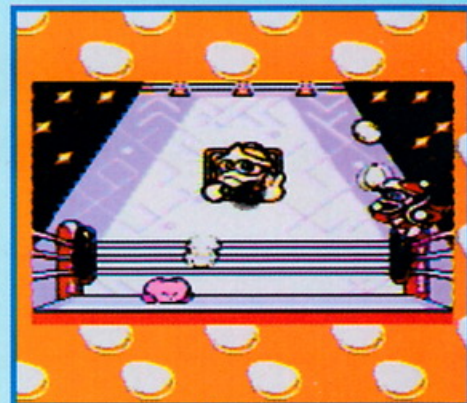
Hai ora la misura di ciò che Kirby è in grado di fare nelle avventure dei sognatori.

## FEBBRE DA GRU

Usa la tua abilità e il tuo giudizio per sollevare un Kirby dalla macchina. Per ogni presa guadagni vite di riserva, e quanto più grosso è il Kirby, tanto meglio.

## KIRBY TIRO-RAPIDO

Okay, amico, ma quanto sei veloce? Tieni bene d'occhio il tuo avversario in questa prova di forza, e se pensi che stia per tirare, usa la tua arma. I nemici sconfitti significano punti extra.

## UN DURO RISVEGLIO

Le tue avventure nel Paese dei Sogni ti porteranno in lungo e in

largo attraverso tutta una serie di impegnativi livelli, con piattaforme, guardiani crudeli e ingegnosi giochi a premio. Ma se il Paese dei Sogni vuol mantenere la sua esistenza pacifica, Kirby deve portare a termine un compito molto impegnativo.

## PORTA A PORTA

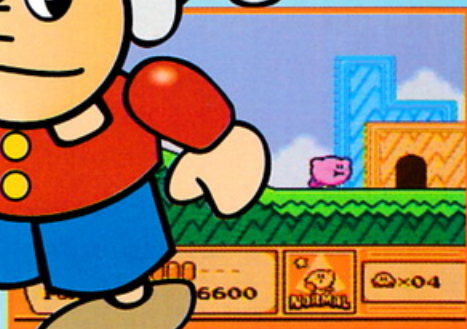
Kirby è riuscito a farsi strada fra tutta una serie di bizzarri livelli, che lo mettono davvero alla prova. Ai vari livelli si accede da porte che Kirby deve individuare per poter andare avanti nel gioco. Premi 'up' sul dispositivo di comando per entrare nella porta e assicurati che la tua esplorazione nel gioco sia estremamente accurata.

All'interno del gioco ci sono anche vari giochi a premio, grazie ai quali puoi guadagnare molti punti e anche vite di riserva, se sei all'altezza della sfida.

## IL MUSEO

Entra nel museo del Paese dei Sogni e vedrai un'esposizione di nemici. Mangia il nemico che vuoi: ne assorbirai la specifica abilità.

## ACCHIAPPA-UOVA

Mangia quante più uova ti è possibile, accumulerai vite di riserva. Re Dedede ti lancia le uova, ma fai attenzione perché fra di esse ci sono una o due bombe. Se ne inghiottisci una, sei spacciato!

# THE Blues Brothers

Jack ed Elwood tornano in città e vanno diritti al NES per vivere un'avventura di altissima qualità. Più noti come Blues Brothers, questi musicisti ribelli vogliono organizzare uno spettacolare concerto di rock'n roll per tutti i loro fan, ma lo sceriffo McGraw e la polizia hanno sentore della cosa e mettono in atto tutti i mezzi per impedire che il concerto abbia luogo. Ma i nostri eroi sono una coppia determinata e piena di risorse, e puoi star certo che useranno tutti i loro talenti e abilità per superare in astuzia i poliziotti che sono alle loro calcagna!

## I PROTAGONISTI

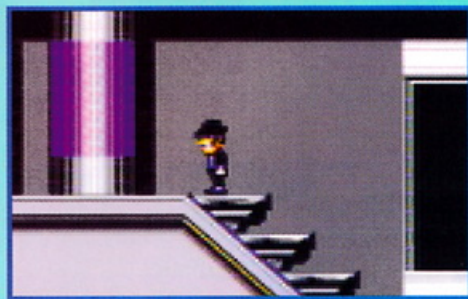
Malgrado siano fratelli, Jake ed Elwood sono molto diversi di aspetto. Jake è un tipo basso e corpulento, la cui forma forse non è quella che dovrebbe essere, mentre Elwood è alto, magro ed estremamente veloce, specialmente quando è inseguito dalla polizia. Entrambi indossano la famosa uniforme dei Blues Brothers, formata da abiti neri, cravatte sottili e cappelli flosci, e portano i famosi occhiali scuri.

Durante il gioco i due personaggi possono correre, saltare, strisciare, accoccolarsi e cavalcare per breve tempo in groppa a qualche tipo di animale. Un altro trucco utile da ricordare è che i fratelli possono armarsi di uova che vengono lasciate cadere da uccelli e ragni durante il gioco. Ma torniamo ora al punto principale: il concerto. Via, partiamo!

## SCALINATA VERSO IL CIELO

Al loro arrivo in città i fratelli scoprono che la polizia si sta occupando di loro e decidono quindi di sfuggire alla legge e di fare un giro nelle strade dello shopping. E' lì che iniziano i loro guai e comincia la loro avventura.

Il guaio li attende tra i negozi e i magazzini della zona pedonale, e tu devi usare le loro capacità per farti strada tra i pericoli. Nel grande magazzino dovrai smascherare il furbastro che sogghigna a tutto dente. In questo livello ci sono alcune sporgenze che sono veramente difficili da raggiungere, ma se tieni premuto il tasto 'B' e poi premi il tasto del salto potrai saltare più in alto e raggiungere quelle sporgenze difficili. Nel livello ci sono tanti ascensori: se stai fermo su un ascensore, esso crollerà sotto di te. Per usare l'ascensore devi quindi continuamente saltarci sopra e subito saltare giù. Quando infine avrai raggiunto il tetto del grande magazzino, dovrai fare dei salti per raggiungere le nuvole. Ricordati di tenere gli occhi aperti per individuare gli uccelli che ti piombano addosso e fanno cadere uova su di te, mentre tenti di farti strada fino al livello successivo.

*Divertimento straordinario!*

*E questo è Elwood*

## PRIGIONE ROCK

Ora i due Blues Brothers si trovano dietro le sbarre del carcere di massima sicurezza. Sono sorvegliati da feroci cani da guardia, che aspettano solo di affondare i loro denti in qualche ignaro blues brother che capiti sulla loro strada! Ci sono in giro anche ragni velenosi dal morso letale, quindi attenzione! E' facile perdersi nella prigione, perché è formata da differenti corridoi e livelli, quindi è importante imparare dove porta ogni percorso, se vuoi riacquistare la libertà.

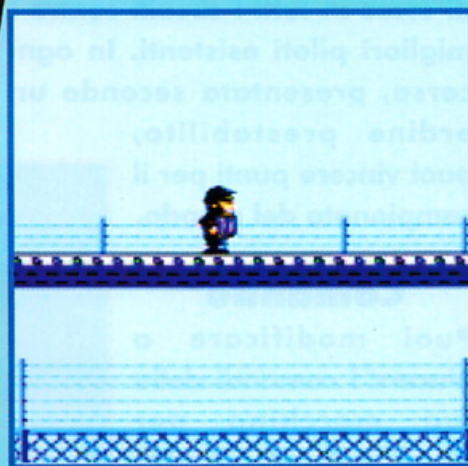
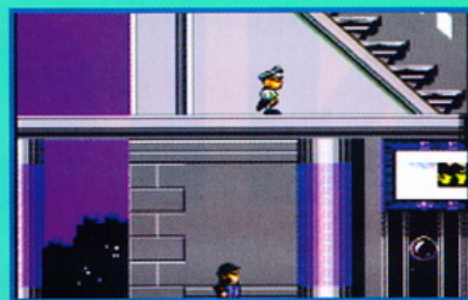
La polizia antisommossa pattuglia la prigione rendendo ancora più difficili i tuoi tentativi, ma ormai è troppo tardi per pensare di arrendersi.

## MAGAZZINO

Dopo essere sopravvissuto a tutti i problemi incontrati nel primo livello, il nostro duo si rifugia in un magazzino, dove lo aspettano difficoltà ancora maggiori. Il locale è un freezer grande e rigido con ghiaccio e pavimenti scivolosi, dove cani predatori e dispettose truppe di piselli surgelati rendono il tuo viaggio ancora più arduo. Tuttavia, se stai attento, puoi saltare in groppa a un cane e superare così rapidamente alcuni dei tratti più rischiosi del livello.

Usa i nastri trasportatori e le scale per farti strada nel livello, ma stai attento a non sfracellarti sulle punte aguzze disseminate nel magazzino. Soprattutto fa' attenzione quando salti, perché spesso pendono punte dal soffitto, e fanno male! Il problema aggiuntivo di questo livello è che devi avanzare attraverso la zona circostante labirintica e affrontare tutti gli altri problemi che essa ha in serbo per te.

*Il cielo è il limite*

*Evita le punte o ci rimetterai*

*Che fortuna...*

*Questo è Jake*

*Per raggiungere le zone più alte usa il salto speciale*

*Esplora attentamente ogni area*

## AL DI LA' DELLA PRIGIONE

Una volta che sei riuscito a fuggire dalla prigione non è ancora finita, perché devi superare ancora un paio di livelli. Non volevamo toglierti la sorpresa e abbiamo pensato di lasciarteli scoprire da solo. Si intitolano "Mondo sotterraneo" ed "Esperti di demolizione", e possiamo assicurarti che ti terranno in tensione, perché sono entusiasmanti e impegnativi come i primi tre - forse ancora di più!

# NIGEL MA
# WORLD CHA

**Nigel Mansell, il campione della Formula Uno, è ora il campione di Indycar. Puoi vivere anche tu il clima rovente dell'-automobilismo insieme ai più grandi piloti del mondo nella versione NES del Gran Premio. E allora infila il casco, salta su e mordi la strada in questa corsa emozionante fino allo spasimo.**

### In tutto il mondo

Sta a te decidere dove correre - il mondo è tuo. Puoi scegliere uno qualsiasi dei sedici circuiti di Formula Uno, inanellare le insidiose curve di Montecarlo oppure sfrecciare lungo i rettilinei

di Hockenheim. In alternativa puoi optare per un'intera stagione di corse nell'ordine dettato dal computer. Ogni corsa ha le sue caratteristiche che esigono differenti stili di guida, ma tu avrai a fianco Nigel come consulente quando le cose diventeranno difficili.

### Fai le tue scelte

Il segreto della Formula Uno sta nelle scelte giuste da parte delle scuderie, che devono decidere le combinazioni migliori. Le scelte che puoi fare sono...

### Circuito di gara

Puoi scegliere il tuo circuito preferito per allenarti a dovere. Ti farai così una bella esperienza, ma non conquisterai punti per il campionato del mondo.

Puoi scegliere tra quattro diverse impostazioni, quindi c'è senz'altro quella che fa per te.

### Stagione intera

Questa è la scelta più impegnativa: un'intera stagione di corse in tutti i circuiti contro i migliori piloti esistenti. In ogni corsa, presentata secondo un ordine prestabilito, puoi vincere punti per il campionato del mondo.

### Comando

Puoi modificare a piacere i comandi della tua macchina per adeguarli al circuito che stai percorrendo.

### Nome

Qui puoi scegliere di essere Mansell, Senna, Berger o te stesso. Puoi cambiare a piacimento il nome del pilota.

# ANSELL'S
# AMPIONSHIP

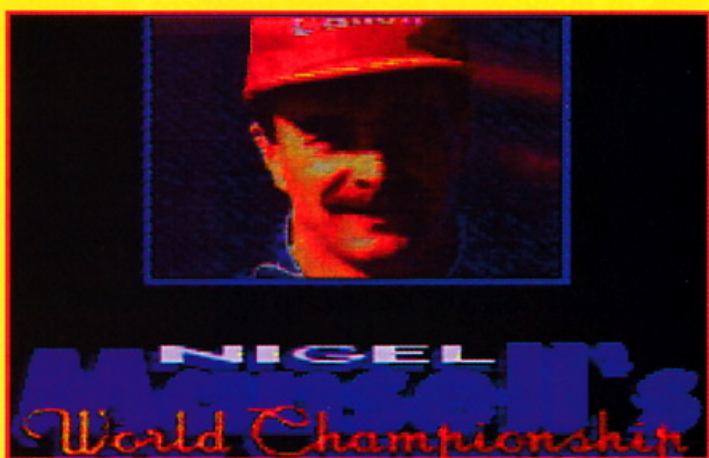
### Consulenza di Mansell

Questa opzione ti permette di correre su un qualsiasi circuito del campionato del mondo con Nigel pronto a fornirti consigli. Prima della partenza ti darà una breve descrizione del circuito, poi ti offrirà consigli specifici sulla velocità da tenere e sul modo di affrontare le curve.

### Pratica di guida

Quattro giri su una pista standard dovrebbero essere sufficienti per farti raggiungere la velocità desiderata; ma in quanto tempo riesci a fare quel giro finale?

### Parola chiave

Dopo aver completato ciascun giro riceverai una parola chiave che ti permetterà di salvare i tuoi progressi dopo una dura giornata di guida e di ripartire da quel punto quando ricomincerai il gioco.

### Opzione

Qui puoi scegliere tra un gioco "arcade" o una simulazione. C'è una notevole differenza tra i due. Puoi scegliere tra miglia all'ora o chilometri all'ora e anche decidere la colonna sonora che accompagna il gioco.

Così, sull'asciutto o sul bagnato, a Susuka o a Silverstone, spalanca gli occhi, afferra saldamente il volante... e corri!

## INFO

| | |
|---|---|
| TITOLO | Nigel Mansell's |
| World | Championship |
| CASA | Nintendo |
| CONSOLE | Supernintendo |
| TIPO | Sport |
| GIOCATORE | 1 |

# GARFIELD
## LABYRINTH

Se ci pensi bene, chi è il gattone più famoso al mondo? Ci sono stati un sacco di celebri felini ma è difficile decidere quale è stato il più amato e popolare fra tutti.

Qualunque sia il risultato, noi sappiamo che Garfield è sicuramente tra i primi e per festeggiare la sua grande celebrità questo mitico micio è ora la star di una incredibile e intricatissima avventura: il Labirinto di Garfield.

### UNA GASATURA IDRAULICA

Garfield è conosciuto per le sue poco ortodosse birichinate ma ora il piccolotto farà l'impossibile per scappare da questo buco!

Garfield è armato solo di un trapano idraulico che potrà usare per bucharellare certe rocce e cercare una strada che lo porterà al sicuro.

Lungo la strada troverà molti oggetti importanti. Dovrà prenderli perchè lo potranno aiutare a completare le tante fasi di gioco che lo aspettano.

**TRAPANO:** Apriti la strada usando il trapano ma sta'attento a non rimanere intrappolato.

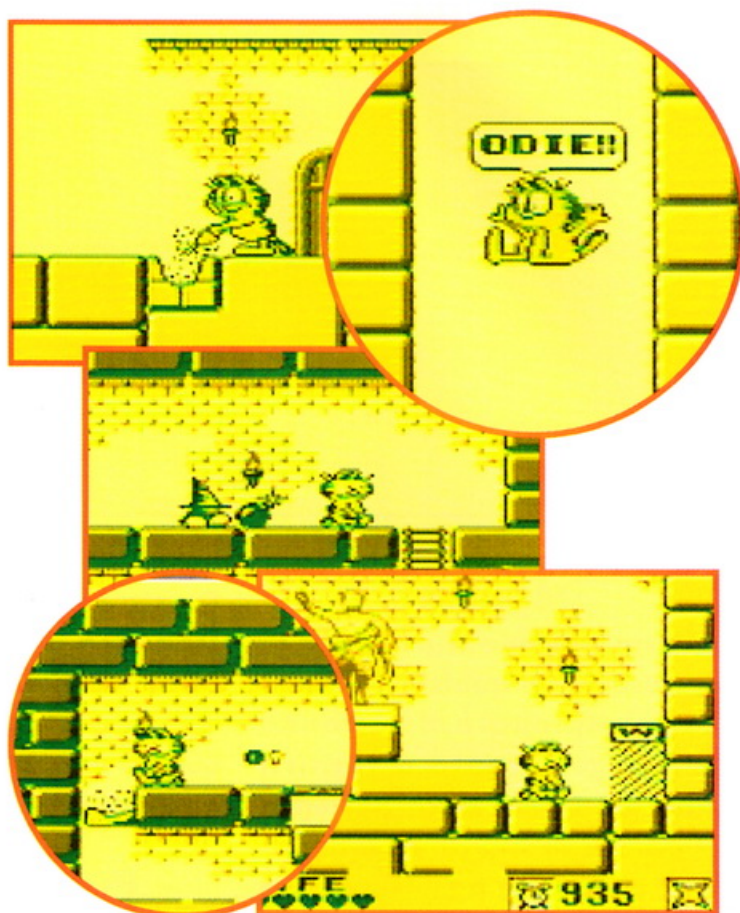
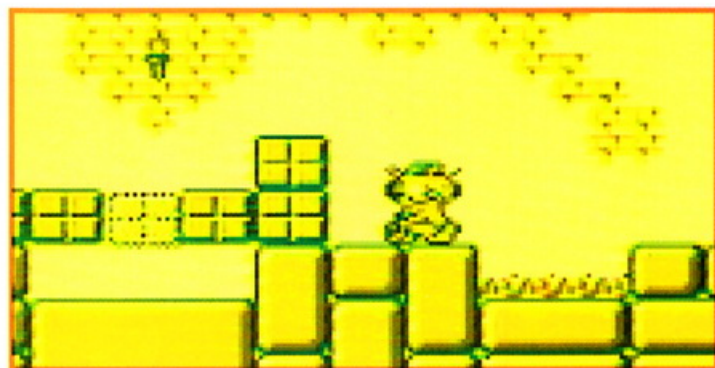
**CHIAVE:** Beh, non potrai aprire le porte senza le chiavi giuste, per cui cerca di prenderle tutte.

**CUORE:** Se prenderai questo potrai aumentare il tuo livello sul contatore di vita.

**OROLOGIO:** L'orologio ti darà più tempo per completare un livello.

**BOMBE:** Le bombe possono essere usate per distruggere i nemici che ostacolano la tua strada. Sistemale e scappa!

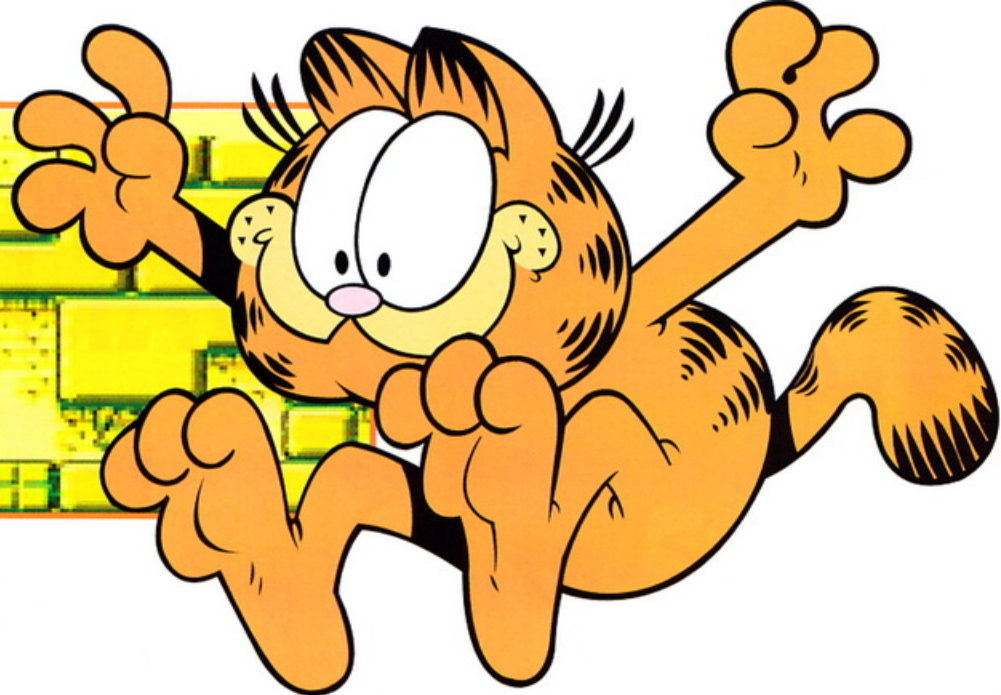
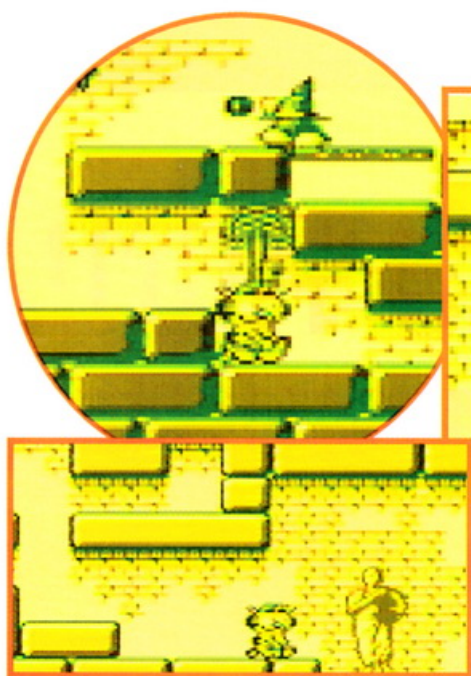
### LE SETTE VITE DI GARFIELD!

Ora che hai capito come si gioca diamo un'occhiata ad alcuni livelli e ad alcune cose che ti potrebbero confondere!

### L'OBBIETTIVO

L'obbiettivo è di guidare Garfield in salvo oltre i confusi confini di ogni fase. All'inizio di ogni fase guarda l'angolo in fondo a destra dello schermo per vedere quante stelle dovrai prendere, poi cercale. Una volta prese tutte le stelle, riceverai una chiave che aprirà la porta d'uscita. Tu devi soltanto saper girare dentro questi livelli del labirinto!

Le porte WARP ti permetteranno di viaggiare attraverso le diverse zone del livello, permettendoti di raggiungere oggetti importanti o l'uscita.

I nemici- Li dovrai evitare a tutti costi perchè potrebbero diminuire la tua energia. Distruggili con le bombe se puoi.

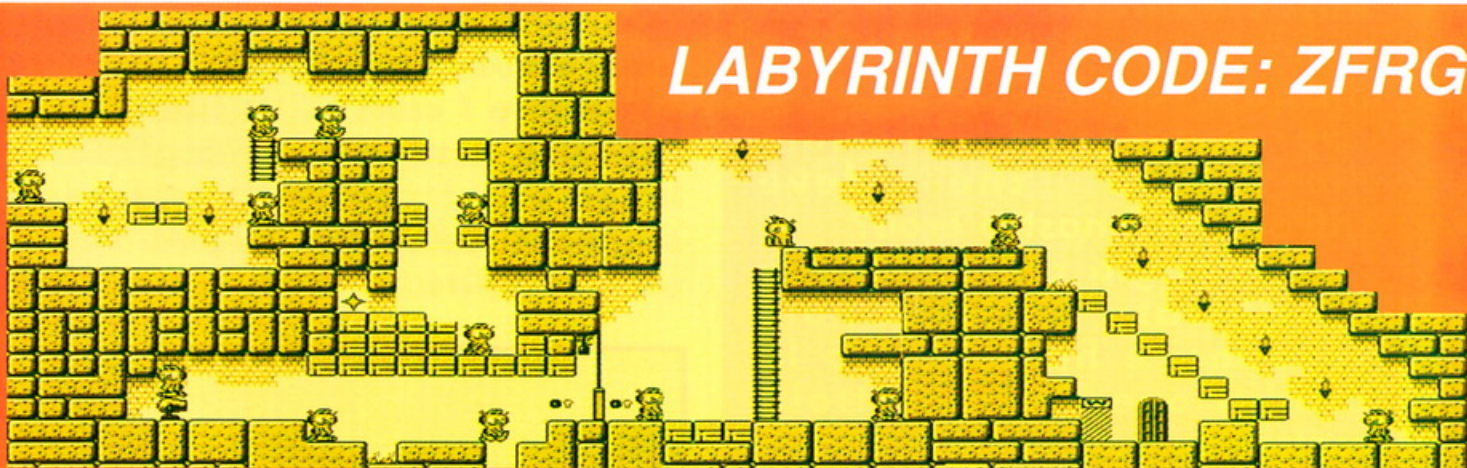
ACQUA, CHIODI E FUOCO- I gatti odiano l'acqua ma non vanno matti neanche per i chiodi e il fuoco. Per cui evita di caderci sopra perchè faranno diminuire la tua energia.

## IL CONTROLLO DEL FELINO

E' abbastanza facile controllare Garfield durante il gioco e le due mosse più importanti sono facili da eseguire.

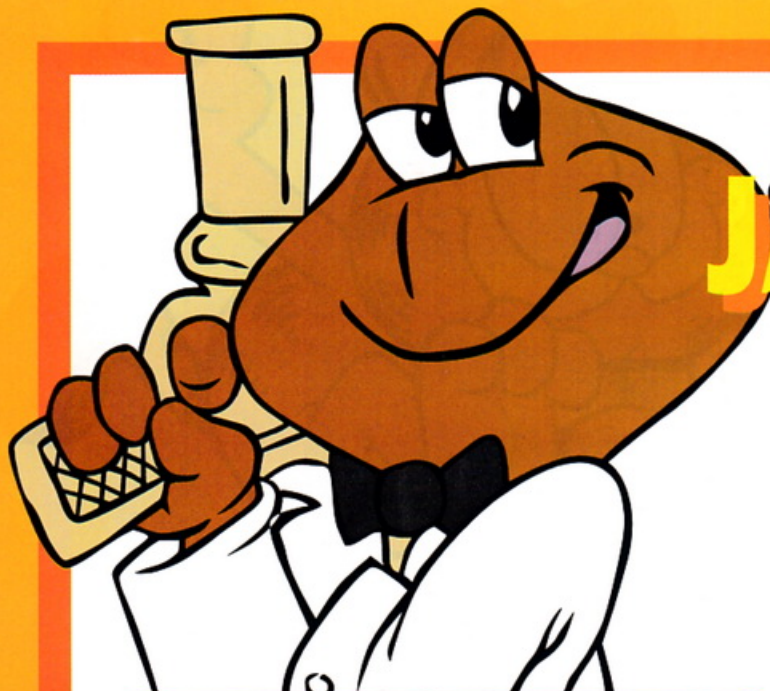
Per farlo saltare premi il pulsante A e per usare il trapano idraulico premi il pulsante B. Per far sdraiare Garfield premi DOWN/GIU' sul controller. Se premerai LEFT o RIGHT/SINISTRA o DESTRA mentre è sdraiato Garfield sgattaiolerà per entrare nelle aree più piccole.

Per usare un oggetto dal tuo inventario devi premere prima il pulsante Select o Start e la lista dell'inventario apparirà sullo schermo. Usando il controller devi scegliere quale oggetto vuoi usare e poi premere il pulsante A. La lista dell'inventario poi sparirà e potrai usare l'oggetto scelto.

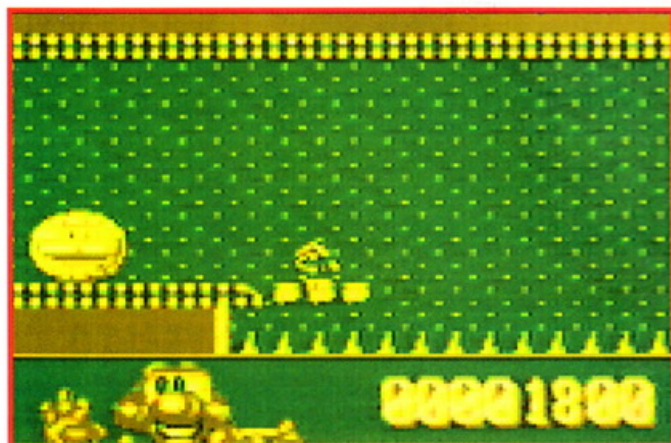
## NEL LABIRINTO

Qui sotto abbiamo illustrato per te la mappa di un livello del gioco per mostrarti come utilizzare i talenti di Garfield e come risolvere alcuni problemi che avrai.

Usa il trapano per sforacchiare i blocchi. Qui troverai le bombe. Prendi tutte le stelle per ricevere la grande chiave! Fai sgattaiolare Garfield sotto le cornici basse. Lascia andare una bomba per distruggere il nemico che si avvincina.

Questa porta Warp ti riporterà sano e salvo all'inizio del gioco nel caso tu abbia dimenticato qualcosa.

Puoi strisciare attraverso i buchi stretti.

# Super JAMES POND

Quel tipo poco raccomandabile, autonominatosi re dello spionaggio marino, è finalmente pronto a portare nel Game Boy il suo acume, fascino e abilità di merluzzo in questa meravigliosa avventura subacquea in cui il nostro eroe ha licenza di entusiasmare. Riuscirai a tenere il passo del pericoloso mondo delle spie e a sopravvivere alle missioni mozzafiato che deve affrontare il nostro eroe?

Il malvagio dottor Maybe ha rilevato la North Pole Toys Inc. e ha sabotato la produzione dei giocattoli, mettendo così a repentaglio il futuro del Natale. La famosa agenzia di spionaggio sottomarino F.I.S.H. è stata incaricata di sventare i piani del dottor Maybe, e il loro miglior agente, James Pond, si occupa immediatamente del caso.

*Pond in azione*

## IL MERLUZZO IN FABBRICA

James Pond deve ora cercare di infiltrarsi nella fabbrica di giocattoli rilevata dal dottor Maybe e di farsi strada attraverso i vari reparti liberando tutti i giocattoli prigionieri, come pinguini, orsi e ippopotami.

Ciascuna missione è estremamente pericolosa, perché ti trovi a percorrere i corridoi malsicuri della fabbrica occupata, pattugliata in lungo e in largo dalla schiera di scagnozzi del dottor Maybe. Non è un compito facile, ma con

*Per completare ogni sezione oltrepassa i pali luminosi da barbiere*

l'inimitabile James Pond nella tua squadra difficilmente potrai sbagliare.

## NON DIMENTICARE

Lungo tutto il gioco ci sono alcune cose che devi conoscere per riuscire a superare tutti i livelli.

*Raccogli le ali e vola*

## BLOCCHI PREMIO

I blocchi premio sono disseminati in tutto il gioco, e spesso ti regaleranno qualcosa di utile. Quando vedi uno di questi blocchi, mettiti sotto di esso e saltaci sopra per scoprire cosa contiene. Ma fa' attenzione: potrebbe nascondere un nemico!

## PUOI VOLARE

Il potere di volare è tuo, se riesci a trovare le ali nascoste da qualche parte. Raccoglile e poi usa il tasto 'B' per volare in alto, manovrando nello stesso tempo James Pond con il dispositivo di comando.

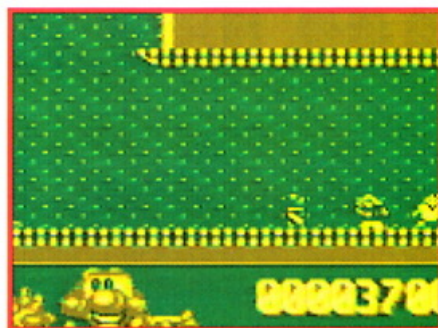
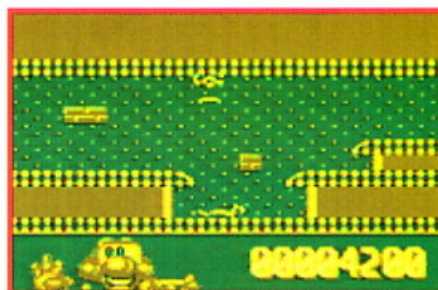
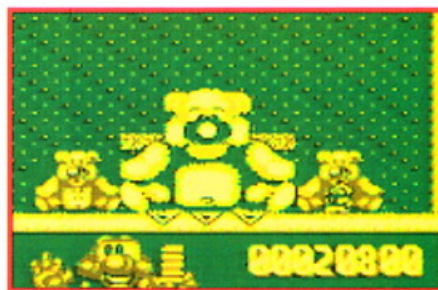
## TESTA DI POND

Se trovi la testa di Pond guadagnerai 1-UP, che è sempre utile quando fai un gioco impegnativo come questo.

## I PALI DA BARBIERE

Le insegne luminose dei barbieri rappresentano l'uscita, quindi attraversale. Di solito devi assicurarti di aver raccolto tutte le bombe pinguino contenute in ciascuna stanza prima di poter passare oltre.

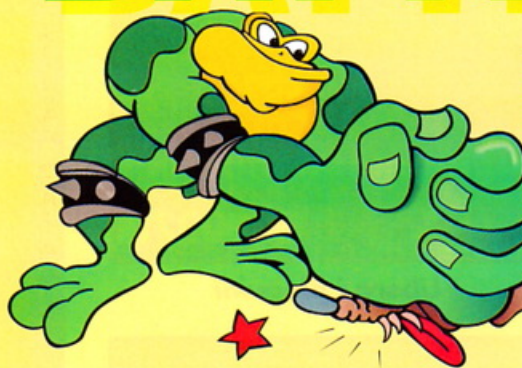
## ESPLORA OGNI ANGOLO

L'intero gioco è un'enorme avventura con molti ed estesi livelli, quindi devi essere certo di aver esplorato accuratamente ogni possibile centimetro del gioco. Oggetti speciali ed extra abbondano in ogni dove, e devi tirarli fuori. Dai quindi sempre una bella occhiata tutt'intorno, quando giochi i livelli, e probabilmente sarai assolutamente sorpreso da quante cose scoprirai.

*Libera i pinguini*

*Piomba sugli scagnozzi e distruggili*

*Attento alla testa*

*Salta sui blocchi per vedere cosa nascondono*

INFO

| | |
|---|---|
| TITOLO | James Pond |
| CASA | Ocean |
| CONSOLE | Game Boy |
| TIPO | Piattaforma |
| GIOCATORE | 1 |

# BATTLETOADS 2

Premi contro i ventagli per compensare.

Didascalia: Michiko e Zitz sono stati rapiti.

**Michiko e Zitz sono stati catturati e solo i Battletoad (rospi combattenti) restanti, cioè Rash e Pimple, possono salvarli. Solo i lettori del Club Nintendo possono aiutare quei temibili rospi nel loro attacco contro la malvagia Regina delle Tenebre e i suoi servi codardi. Abbiamo preparato questa guida per aiutarti a sopravvivere ai primi insidiosi livelli.**

I rospi rimanenti devono affrontare la Regina delle Tenebre.

## IL MAIALE DI PIETRA

Il maiale di pietra è il primo personaggio negativo del gioco e, come prevedibile, è veramente facile da battere. Ha una sola forma di attacco, che consiste nello schiacciarti quante volte è umanamente possibile.

Tutto ciò che devi fare è colpirlo il più spesso che puoi con il tuo enorme maglio. L'unico attacco che usa di solito è il tuffo volante. Quando salta nell'aria, stai attento a non trovarti sotto la sua ombra quando appare sullo schermo, altrimenti ti ritroverai schiacciato a terra.

Tira un calcio da dieci tonnellate per spazzar via le mosche.

## L'ALBERO INFESTATO

Nel tuo viaggio attraverso il tronco dell'albero infestato incontrerai molti ostacoli e nemici, che mirano tutti a distruggere il tuo povero rospetto.

## MOSCHE ASSASSINE

Sono gli abitanti più comuni e letali di tutto l'albero. Di solito stanno ferme sui lati del tronco e poi si lanciano contro di te per ucciderti. Il modo più semplice di sconfiggerle è di tirarle su verso la sommità dello schermo, direttamente sopra i luoghi dove si nascondono. Una volta posizionato lì, tira uno dei tuoi calci da dieci tonnellate, colpendo con tutta la tua forza la fila di mosche e distruggendole via via che scendono giù.

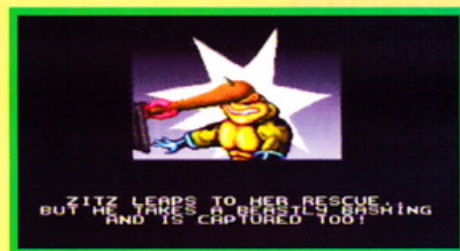
## I DRAGHI

Il modo più semplice per spazzar via i draghi è di andare proprio vicino alla parete, in modo da trovarti dietro la testa del drago. Una volta lì, colpisci con il pugno un paio di volte da dietro la testa del drago per farlo sloggiare dalla base dell'albero.

## TOPI MAGNETICI

I topi magnetici hanno la brutta abitudine di tirarti verso di loro e poi di darti una scarica di pugni. Per spazzar via queste minacce magnetiche, buttati su di loro e colpiscili prima che abbiano la possibilità di mettere anche un solo dito su di te.

## I VENTAGLI (VENTILATORI?)

I ventagli possono sembrare del tutto innocui, ma, se non stai attento, potresti finire come uno spiedino di rospo piuttosto disgustoso. I ventagli cercano di soffiarti attraverso lo schermo, spingendoti verso il lato opposto contro i pezzi di legno appuntiti. Per evitare questo basta che tu prema contro il ventaglio per compensare la trazione.

Mettiti dietro i draghi per ucciderli.

Colpisci per primo i topi.

Non stare sotto l'ombra del maiale.

INFO

| | |
|---|---|
| TITOLO | Battletoads 2 |
| CASA | Tradewest |
| CONSOLE | Supernintendo |
| TIPO | Azione |
| GIOCATORE | 1 |

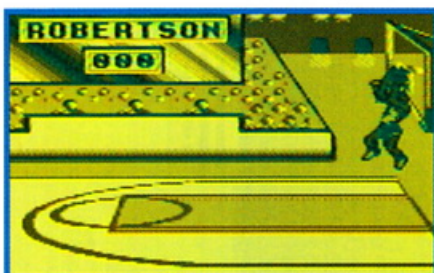
# Duck Tales 2

**Per te che hai problemi con Duck Tales 2 Capcom sul NES, ecco una guida completa, schermata per schermata, al castello dei fantasmi scozzese, nonché consigli vari che ti aiuteranno a trovare la sfuggente lampada dell'Eternità. Buona caccia!**

# NBA ALL STAR CHALLENE 2

**E' ora di lavorare duro con i migliori allenatori e di scendere in campo per affrontare il top della pallacanestro mondiale in questa eccezionale simulazione di gioco su Gameboy. Sono rappresentati tutti i grandi nomi del basket, e c'è tutta una serie di opzioni straordinarie per accrescere al massimo il tuo divertimento. Abbiamo studiato bene il gioco e formulato alcuni suggerimenti che ti aiuteranno ad affrontare i giganti in campo.**

## UNO VS UNO

Quando giochi uno vs uno, la tattica migliore è difenderti usando il tasto 'B'. Non difenderti saltando, perché immancabilmente il tuo avversario riuscirà a scavalcarti con la palla. Inoltre cerca di usare il tasto 'B' quando

***Esercitati nelle schiacciate***

l'avversario è di fronte a te, non quando ti volta le spalle. Anche se non è molto sportivo, di solito è meglio commettere fallo che lasciar avanzare l'avversario.

***Giudica con attenzione il tuo tiro***

## TRE TIRI

Sono tiri di allenamento per aiutarti ad affinare le tue capacità. Il cursore ti indica dove andrà a finire il tiro quando premi il tasto. Il metodo più efficace per andare a canestro è di tirare quando il cursore è al centro della riga nera direttamente sopra il cesto.

## TIRO DA 3 PUNTI

E' molto difficile fare quanti più canestri possibile da fuori area. Hai 25 tiri in tutto, e devi farli tutti in meno di 1 minuto, quindi attento all'orologio. Il tempo è la chiave del successo, e naturalmente tanto migliore è il giocatore che ti rappresenta, tanto più alte sono le tue probabilità di vittoria.

## SCHIACCIATA

Quest'opzione è un po' narcisistica, perché scateni la tua fantasia e cerchi di impressionare il pubblico con spettacolari attacchi aerei a canestro. Impara bene le varie schiacciate e presto stupirai i giudici e sconfiggerai gli avversari. Con un po' di pratica le tue schiacciate saranno perfette.

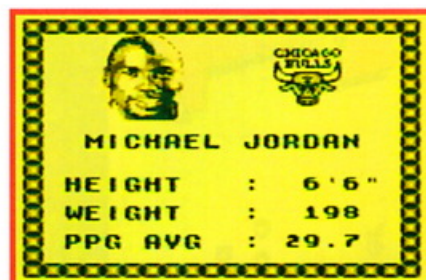
## TIRO DI PRECISIONE

Allenati duro e lavora sulla precisione di tiro da tutte le zone del campo. Il computer sceglie a caso le zone posizionando la crocetta in una qualsiasi parte del campo. Giochi contro il tempo: devi rapidamente puntare sulla crocetta e tirare da lì. E' difficile, ma aumenterà la tua abilità in due settori importanti. Se lo desideri, puoi scegliere tu dove posizionare la crocetta.

## TORNEO

Ti senti pronto? Se ti sei allenato bene, è giunto il momento di misurarti con qualcuna delle altre stelle della N.B.A. per vedere se riesci a batterle là dove

***Vai sulla crocetta e tira***

importa - sul campo. Scegli la tua star e vai. Ci sono tre livelli di abilità per questa opzione, e puoi decidere se giocare fino al termine della partita o fino a un certo punteggio. Per vincere il titolo corri, corri, corri e vai a canestro più spesso che puoi.

***I 'grandi nomi' della N.B.A. sono qui***

## INFO

| | |
|---|---|
| TITOLO | NBA Challenge 2 |
| CASA | LJN |
| CONSOLE | Game Boy |
| TIPO | Sport |
| GIOCATORE | 1 |

# CENTRO ASSISTENZA Nintendo®

a cura di Enrico e Paolo *the originals* tecnici Nintendo.

**1**

Quando acquisti un prodotto Nintendo, controlla sempre che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere i prodotti Nintendo originali con le istruzioni in italiano e l'assistenza sugli stessi.

**2**

L'utilizzo di un qualsiasi convertitore di cassette di altra nazionalità (americane, giapponesi etc!) è sconsigliato da Nintendo, in quanto può provocare danni alla console oltre che causare la decadenza immediata della granzia.

**3**

Si consiglia di pulire periodicamente, sui contatti, le cassette gioco della mitica 8 bit. Usate solo carta vetro finissima ed alcool oppure disossidante per parti elettroniche (CRC) e fate ben attenzione di agire solamente sui contatti.

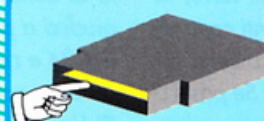
Pulire qui

**4**

Per il miglior mantenimento del connettore spruzzare periodicamente CRC sui dentini dentro lo sportello della console.

**5**

Si sconsiglia l'acquisto e l'utilizzo di cassette con più giochi per il Game Boy, in quanto le stesse hanno dimensioni e caratteristiche leggermente diverse che possono provocare guasti all'apparecchio.

**6**

Si raccomanda di togliere le pile dal gameboy nel periodo di non utilizzo in quanto possono verificarsi perdite di acidi.

**Eravate ingrippati? Avevate convertitori, cassette straniere, cassette multiple, dentini sporchi, pile inacidite? Tutti guai che da ora eviterete seguendo il programma P.E.M.C.C. (Prevenire É Meglio Che Curare) messo a punto dai mitici Enrico e Paolo.**

L'indirizzo per le cartoline di ringraziamento è : Tecnici del Centro Assistenza GIG via Volturno 3/12 50019 Osmannoro Firenze

# Nintendo POSTA CLUB

a cura di U.D.R.

***Carissimi fanatici della penna le vostre lettere stanno tutte ammonticchiate in un angolo causa mio trasferimento ad altra scrivania. Per leggere le ho lette tutte ma, in questo caos, non trovo più la mia matita preferita per rispondere ...Emm... Come? Mi dicono che come scusa per non far nulla è un pò pallida... O.K. Va bene, va bene,volevo svacanzarmi un pò. Non mi sono ancora ripreso dalle gameslibagioni di fine anno. Ma dove è mai quello stravagabondo di U.A.D.R.?? Prima o poi metterò anch'io un annuncio nella zona scambio. Redattore scambiasi con qualsiasi cosa purchè presente. A tutti i Nintendomaniaci ciao da U.D.R.***

**?** Ciao Nintendomegalomaniacifun vi sto scrivendo (non per le solite cose, siete fantastici, insuperabili etc...) ma per dirvi apertamente che siete...fantastici!! (eh!eh!). Io mi chiamo Alan e ho quasi 14 anni.Volevo complimentarmi con voi per l'originalità della rivista che pubblicate. Infatti da quando la Gig ha preso il posto della Mattel sono cambiate molte cose, come la comparsa di poster e inserti speciali, giochi, recensioni più dettagliate e così via. Per questo non ho perso l'occasione di rinnovare il mio abbonamento! In questa busta ho voluto includere tutto, dai disegni ai punteggi, dalle tips & tricks al profilo di giocatore . Non importa se anche non pubblicate tutto, mi interessa che la leggiate e che rispondiate! P.S. Sarò buono, per questa volta non dovrete asciugare la posta ( *sempre bagnata di lacrime per convincermi a rivelarvi trucchi e codici n.d.r.)* Alan Carlini Mantova

**!** *Carissimo Alan, queste sì che sono lettere. Senza domande difficili, senza rimproveri, senza ..lacrime!, Sono queste le lettere che io vado subito a sventolare sotto il naso del direttore reclamando gli arretrati ,le ferie, la tredicesima, gli aumenti contrattuali e una decina di cassette come premio aziendale! Se passi a trovarmi ti offro un supergelato alla SuperMario, parola di u.d.r.!!*

**?** Fantasmagorica redazione di Club Nintendo, mi chiamo Andrea Aloisi e ho 12 anni. Vi ho scritto per porvi alcune domande: 1) Perchè non installate sulla rivista una tabella con i vari giudizi? 2) Esistono in Romagna Club per Nintendomaniaci? Vi prego pubblicatemi! Ciao Andrea da Cesena.

**!** *O.K Andrea, anche tu niente male. Breve conciso e preciso. Ho controllato sul vocabolario il significato esatto di Fantasmagorica Oh! Divini Oli e Devoto (sono i nomi degli autori del voc.) !!* ***Fantasmagorico = dovuto ad una pluralità di elementi che si susseguono o si alternano con rapida e capricciosa vivacità.*** *Soddisfattissimo (pensavo di peggio) rispondo a* ***1)*** *Installeremo, perfetto linguaggio da patito di console, una tabella con i giudizi a partire dal 1° numero del 94 e richiediamo fin da ora le vostre preziose indicazioni.*
***2)*** *L'attivazione dei Club sarà riportata sulla rivista con tutte le News riguardanti il mondo Nintendo. Ricorda che con un pò di iniziativa anche la Zona Scambio potrà servire a creare Club per Nintendomaniaci . Ciao...cesenatico! É così che si chiamano gli abitanti di Cesena? eh! eh!*

**?** Caro Mario, questa non sarà una delle solite lettere di elogi e complimenti che di solito ricevi e che anch'io ti ho scritto più volte. Mi chiamo Renato Trambaioli, abito a Latina in via dei Messapi 19. Ho 14 anni e son abbonato al tuo Club ormai da tempo. Non immagini neanche la felicità che ho provato quando ho ricevuto il primo numero del giornale. Ogni anno avevo voglia di riabbonarmi nuovamente in quanto lo trovavo interessantissimo. Oggi le cose sono cambiate; secondo me la tua rivista non si dovrebbe chiamare più Club Nintendo ma Club Super Nintendo. infatti quasi tutte le pagine sono dedicate al 16 bit, mentre l' 8 bit sembra addirittura dimenticato. Non aver paura a leggere e rispondere a questa lettera perchè chi ti sta parlando è ancora un tuo amico che prova tuttora per te stima e rispetto. Il mio curriculum di record e giochi terminati è lunghissimo a testimonianza di con quanto impegno e serietà mi sia cimentato in questo affascinante

## POETS ARE BORN, NOT MADE!

### *Mario*

*Mario tu sei come me*
*quando tu prendi i funghi*
*io prendo un bel voto,*
*quando muori io sono*
*sospeso per un mese,*
*quando tu prendi un up*
*io prendo un bravissimo o 10.*
*Tu ami il pericolo come me,*
*ma il mio destino è stare*
*seduto tranquillo.*

**il Nintendo autore è *Davide Ricciardi***

Linea Gig NINTENDO POSTA CLUB
via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze

# Nintendo® SCAMBIO

passatempo. Io e i miei amici avevamo anche pensato di fondare un Club qui a Latina. Quello che ti sto dicendo è solo per farti capire quanta fiducia riponevo in te. Puoi quindi immaginare quanta sia stata la delusione. Forse l'era degli 8 bit è terminata ed è ora che si lasci il posto ad una console più moderna e questo, sotto un certo punto di vista può anche essere considerato il costo del progresso. Dimenticare colei che ti ha dato il primo successo,non é giusto nè verso i proprietari nè verso di lei. Giunto a questo punto ho deciso di non riabbonarmi, e cercherò al più presto di vendere questa ormai vecchia console. Solo un tuo gesto una tua iniziativa di riscatto potrebbe in extremis farmi cambiare idea.... Rispondimi.... Cordiali saluti (il tuo vecchio amico) Renato

**!** *Chiunque sia stato l'inventore di quella storia per cui il **"dulcis"** era **"in fondo"** non era certo il mio mitico direttore.Queste sono le lettere che lui viene a sventolare sotto il mio naso ritirando tutto quello che non mi aveva ancora concesso. Comunque, caro Renato vecchio amico, (i vecchi amici sono i migliori) parliamo seriamente **una tantum** (il mio latino scolasticamente insufficiente si spreca) della mitica vecchia affascinante insostituibile 8 bit. Anzitutto devo dirti che sei ingeneroso con noi della redazione. Abbiamo sempre mixato i 16 bit con gli 8 e il game boy. Più spazio ai 16? Può darsi. ma hai idea di quanti titoli oggi siano pronti per la Super Nintendo? Lo capirai benissimo perchè sei un lettore in gamba, sono molti di più di quelli dedicati alla 8 bit. Non ci si può opporre al "progresso", però si può scegliere con autonomia di giudizio. Il problema può essere di ordine economico. Dover comperare una nuova console. Può darsi che con un impegno al quotidiano risparmio tu ci arrivi prima del previsto. E avrai così i vantaggi di due super console. Urp! Sono stato così serio che quasi mi commuovo. Bene, Renato, provo a farti cambiare idea, mi dispiace perdere lettori impegnati come te, cerchiamo insieme, attraverso le pagine di questo giornale di aprire quei Club di cui tu ed altri avete gran voglia. E il tuo sarà il **Club della mitica 8 bit,** con in archivio tutti i nostri giochi, i personaggi, le nostre magnifiche gare. Non bisogna arrendersi, caro vecchio amico, ma restare e combattere per realizzare quello che si ritene giusto. Anche partendo da una console!! Il rinnovamento della rivista, a partire proprio dal 94, ci consentirà tutto questo. Resta dei nostri!!*

HOT LINE
02/33100666

***Ricordiamo a tutti i lettori che il tempo intercorrente tra la spedizione della lettera , il suo arrivo in redazione, l'inserimento in stampa, la nuova spedizione etc. etc. è purtroppo molto simile agli anni luce. Non cercatevi mai nella rivista immediatamente successiva all'invio. Neppure nintendo per ora fa miracoli!!***

Matteo Nebiolo suggerisce contatti tra soci della stessa città. Per questo transita nella **zona scambio**, il luogo ideale dove si incontrano i giocatori di Nintendo. Chi volesse passeggiare da quelle parti scriva a **Matteo Nebiolo C/so Trento 14 Torino.**

*"Anch'io sono della zona scambio"*. Lo afferma Gambardella Marco che si offre inoltre come collaboratore per la prossima rubrica di trucchi dei lettori. E' espertissimo in Faxanadu, The battle of Olympus, Zelda II e sopratutto Metroid. Scrivere a **Gambardella Marco via Aniello Falcone n 130 80127 Napoli .**

Chiede trucchi su Castlevania, può dare consigli su Duck Tales , che ha finito con ben 7 224 000 e spiccioli in tasca. Ha 11 anni. E' il nostro socio **Filippo Gallo via Assarotti 1575 Genova.**

Approfitta della zona scambio per contattere Nintendomani delle province di Ravenna e Forlì il numero 0023570 alias **Marco Soprani via Verdi 53 48016 Milano Marittima (RA)**. Specialità Game boy e Super Nintendo!

Volete consigli su Barbie? Scrivere a **Dino Balsano C.so Piave 13 44100 Ferrara.** Gli piace giocare con il Game boy, ma anche andare a pesca e giocare a calcio. Un socio ideale!

E' un Nintendomaniaco all'ottava, appassionato ammiratore di sua altezza la principessa Toadstool, nostro affezionato lettore (*a cui garantiamo l'invio dei numeri mancanti nota di u.d.r.*), ha terminato alla grande il favoloso Faxanadu per NES ed ha una mappa dettagliata disegnata proprio da lui! Desidera tenersi in contatto con i fans Nintendo e lascia ,naturalmente, il suo indirizzo. **Simone Chiesa Via S.Martino 13 25010 Sermerio Tremosine (BS)**

Si chiama Claudio, Bros per gli amici, un supernintendomane possessore di Game boy, NES e Super Nes! ( *non siate invidiosi! nota di u.d.r.*) .E' simpaticissimo e ha un record per Super Mario World. Vorrebbe conoscere tutti (*saranno troppi?*) i Nintendomaniaci d'Italia. Scrivete a **Claudio Bencivenga via Corso Cirillo 25 80028 Grumo Nevano (NA).**

Potrebbe entrare negli Hig Scores per i record di R.C. PRO AM. e Duck Tales, ma preferisce far parte della zona scambio.Chiede trucchi, in particolare per Ninja Turtles e Top Gun 2. Ovviamente ne fornisce in cambio per i suoi giochi record. E' **Luca Pejracchia via Vecchia di Cuneo 81 12011 Borgo San Dalmazzo (CU)**

Carlo ha un debole per il Super Nintendo. Perciò sviluppa un'idea. C'è qualcuno interessato alla sua mitica 8 bit più giochi? Chiunque lo sia gli scriva subitissimo! **Carlo De Gaetani Carate Brianza Milano** (*basterà come indirizzo? Forse suo papà è il postino!!*)

**N.B. Scrivete l'indirizzo bello completo. Anche se siete dei famosi Nintendomaniaci dubito molto che il postino possa trovarvi solo con il nome!!**

# BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

*Regina sei fritta!*
*Le rane tornano a combattere.*

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

ECCOLI: ZITZ, RASH E PIMPLE. LE 3 TERRIBILI RANE DA GUERRA ANCORA INSIEME IN UNA NUOVA APPASSIONANTE AVVENTURA PER SUPER NINTENDO. BECCATI IL CONTROLLER E GIOCA DURO: PUOI SPARARE, PICCHIARE, SALTARE PER SALVARE I TUOI COMPAGNI DALLA REGINA DARK QUEEN. NON PERDERE ALTRO TEMPO. SALTA CON LE BATTLETOADS.

- POSSIBILITÀ DI GIOCO A 2 CONTEMPORANEO
- 8 MEGA DI MEMORIA
- 5 LIVELLI SUPER DIFFICILI CON BONUS ADDIZIONALI
- GRANDE UTILIZZO DEL MODE 7

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

Controlla che ci sia il marchio **GIG**, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA